



Centro Universitário de Brasília  
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas - FATECS  
Disciplina: Monografia Acadêmica  
Professora Orientadora: Cláudia Busato

Marcia Silva de Alvarenga

O mundo em quadrinhos  
(Como as histórias da Turma da Mônica representam a vida contemporânea)

Brasília, 2010



Centro Universitário de Brasília  
Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas - FATECS  
Disciplina: Monografia Acadêmica  
Professora Orientadora: Cláudia Busato

Marcia Silva de Alvarenga

O mundo em quadrinhos  
(Como as histórias da Turma da Mônica representam a vida moderna)

Monografia apresentada como requisito parcial  
para obtenção do título de Bacharel em  
Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo,  
da Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais  
Aplicadas do Centro Universitário de Brasília -  
UniCEUB.

Orientadora: Cláudia Busato

Brasília, 2010

Marcia Silva de Alvarenga

O mundo em quadrinhos  
(Como as histórias da Turma da Mônica representam a vida moderna)

Banca Examinadora

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo, da Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas do Centro Universitário de Brasília - UniCEUB.

Orientadora: Cláudia Busato

Brasília, 2010

Banca Examinadora

---

Prof. Cláudia Busato

Orientadora

---

Prof. André Ramos

Examinador

---

Prof. Ursula Diesel

Examinadora

Para os meus pais,  
por todo apoio e incentivo.



## AGRADECIMENTO

Aos meus pais, Antônia e Jorge, que deram início a tudo e que durante esses quatro anos da graduação acompanharam e suportaram as manobras necessárias para meu crescimento.

A minha irmã Sandra e a minha sobrinha Giovana pelo convívio e pelos gibis emprestados.

Ao meu namorado, Thiago, pelos momentos de descanso e diversão.

Aos amigos, colegas de sala e professores que me acrescentaram as mais diversas experiências e visões de mundo dentro e fora de sala.

A professora Lilian e ao Mauricio de Sousa que estimularam minha imaginação e me proporcionaram tão bons momentos.

A Cláudia Busato, pela orientação atenta e por acreditar e apoiar tanto a pesquisa.

## RESUMO

Esta pesquisa busca mostrar como os três personagens secundários Denise, Dudu e Xaveco do gibi Turma da Mônica conduzem as histórias para abordagens de assuntos reais e contemporâneos. Para isso o método usado será a análise das estruturas narrativas. Na primeira parte da pesquisa vão ser mostrados os quadrinhos, nos quais estão as temáticas condizentes com o atual. Enquanto na segunda parte desse trabalho, estão os conceitos, estudos e citações que confirmam como as histórias do gibi da Turma da Mônica é um veículo de comunicação capaz de educar e informar.

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 1. O mistério dos irmãos gêmeos de Dudu - Página 14.
- Figura 2. O mistério dos irmãos gêmeos de Dudu - Página 14.
- Figura 3. Que fim levou o Sansão - Página 15.
- Figura 4. Que fim levou o Sansão - Página 15.
- Figura 5. A lenda do Menino de Porcelana - Página 16.
- Figura 6. A avó do Xaveco - Página 18.
- Figura 7. A avó do Xaveco - Página 18.
- Figura 8. Psicologia Infantil - Página 19.
- Figura 9. Psicologia Infantil. - Página 19.
- Figura 10. Psicologia Infantil - Página 20.
- Figura 11. Moniquinha Paz e Amor - Página 21.
- Figura 12. A Folha do Limoeiro - Página 22.
- Figura 13. A avó do Xaveco - Página 22.
- Figura 14. A turminha em o concurso das Denises – Página 29.
- Figura 15. A turminha em o concurso das Denises – Página 30.
- Figura 16. A turminha em o concurso das Denises – Página 32.
- Figura 17. A turminha em o concurso das Denises – Página 32.
- Figura 18. A turminha em o concurso das Denises – Página 33.
- Figura 19. A turminha em o concurso das Denises – Página 33.
- Figura 20. A turminha em o concurso das Denises – Página 33.
- Figura 21. Que fim levou o Sansão - Página 35.
- Figura 22. A avó do Xaveco –Página 36.
- Figura 23. Psicologia Infantil – Página 36.
- Figura 24. Lei de Murphy – Página 37.
- Figura 25. A Festa da Denise – Página 37.
- Figura 26. A turminha em o concurso das Denises – Página 38.

## SUMÁRIO

	Introdução .....	08
1.	Um pouco sobre Mauricio de Sousa.....	10
2.	Muito mais que figuração.....	12
3.	Conceito e estrutura da narrativa.....	24
4.	Entrevista.....	39
5.	Conclusão.....	46
6.	Referências.....	48
7.	Anexos.....	49

## INTRODUÇÃO

Sempre me interessei por desenhar, assim como toda criança. Da primeira série do ensino fundamental até a terceira tive aulas de arte com a professora Lilian, que antes das atividades práticas contava uma história. Para isso ela usava desenhos coloridos, colagens e outros elementos simples, mas que se tornavam mágicos pela forma de narrar da professora. Aquele momento era o mais aguardado da semana. A entonação da voz, as cores dos desenhos e o próprio jeito da professora me transportavam para longe e até hoje me confundo entre o que foi vivido e o que foi só imaginado. A Turma da Mônica apareceu na minha vida nesse período, nos primeiros anos de escola e nunca mais saiu. Acredito que foi a junção dessas boas experiências na infância que me fizeram admirar quem sabe contar histórias e simplificar o mundo.

O gibi da Turma da Mônica é uma referência de passa-tempo das crianças brasileiras, mas com um pouco de atenção nas narrativas é possível perceber como o mundo moderno e suas transformações estão representadas ali, por personagens infantis. Desde de 2006, os personagens da Turma expandiram o repertório e passaram a representar com mais clareza os comportamentos da sociedade em transição.

Uma vida moderna engloba muitos tópicos. A troca de informações ficou mais rápida, o mundo inteiro se comunica pela internet, as notícias se renovam em questões de segundos, a poluição sonora e visual confunde os passantes das ruas, novos equipamentos passaram a ser indispensáveis e não para por aí. Nesse contexto, à medida que as pessoas se acostumam a novos hábitos e a um ritmo frenético de vida, o comportamento da sociedade demonstra como repercutem psicologicamente essas mudanças.

A abordagem de assuntos contemporâneos no gibi da Turma da Mônica geralmente é protagonizada pelos personagens secundários Denise, Dudu e Xaveco. O que se percebe desses personagens nas histórias anteriores ao ano

2006 é que eles não participam tanto das narrativas e não têm um comportamento definido. A personagem Denise nem mesmo mantém um padrão estético, aparece desenhada de forma diferentes em algumas histórias nesse período.

Minha hipótese quanto à nova atitude dos personagens Denise, Dudu e Xaveco nas histórias é que está relacionada às transformações do mundo, citadas acima. Com tantas mudanças muitos padrões estão se renovando, até mesmo a forma de se entender o mundo, de representá-lo e de rir dele. Por isso, penso que a motivação para um novo posicionamento desses personagens secundários foi a necessidade de acrescentar a abordagem de novos pensamentos na revista, sem comprometer os tradicionais e principais personagens.

Para analisar a participação dos personagens Denise Dudu e Xaveco nas histórias e relacionar essas aparições com o mundo moderno será mostrado por estudos da linguagem como os temas abordados nas historinhas são atuais e dizem respeito a questionamentos contemporâneos. Além disso, para confirmar a pesquisa entrevistei o roteirista da Mauricio de Sousa Produções, Emerson Abreu.

Os estudos da linguagem trabalham com os significados através dos meios de comunicação de massa e analisa o discurso como prática social. A prática deste estudo está registrada desde a década de 60 principalmente nos Estados Unidos, França, Itália e Inglaterra. Essa metodologia é orientada pela semiótica, semiologia, semiótica-textual e análise do discurso.

No Capítulo 1 será apresentado um breve histórico sobre o criador da Turma da Mônica, Mauricio de Sousa. No Capítulo 2 serão demonstrados como o novo comportamento dos secundários aparece no gibi e está relacionado a temas contemporâneos. No Capítulo 3 está a teoria que apoia a pesquisa, complementada pela análise e pelas funções de linguagem. No Capítulo 4 está a entrevista completa feita com o roteirista da Mauricio de Sousa Produções, Emerson Abreu. No Capítulo 5 é apresentada a conclusão do trabalho e no Capítulo 6 estão as referências usadas para a pesquisa.

## 1 SOBRE MAURICIO DE SOUSA<sup>1</sup>

Da união de um barbeiro, que também era poeta, e uma poetisa nasceu Mauricio de Sousa em 1935, em Santa Isabel - SP. Antônio Mauricio de Sousa e Petronilha Araújo de Sousa também são pais de Mariza, Maura e Marcio.

Mauricio de Sousa foi morar em Mogi das Cruzes já nos primeiros meses de vida. Mas sua vida continuou dividida entre a capital e Mogi durante seus anos de estudo, pois o pai trabalhava em São Paulo. Nesse período, trabalhou em rádio e desenhou cartazes e pôsteres para ajudar no sustento da família.

Em Mogi, Maurício trabalhou com ilustrações para jornais, mas seu sonho era desenvolver o desenho profissionalmente para trabalhar com grandes empresas, que lhe oferecessem suporte para desenvolver a técnica e a arte. Partiu para São Paulo, com amostras do que fazia e ao invés de cargo de ilustrador conseguiu o trabalho de repórter policial no jornal Folha da Manhã.

Cinco anos se passaram e, em 1959, Maurício voltou com a antiga paixão pelo desenho. Criou uma série de quadrinhos onde retratava Bidu e Franjinha e apresentou o material aos editores do jornal, que passou a publicar o trabalho. Assim, Maurício criou outras tiras de jornal e personagens: Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho, Horácio, Raposão, Astronauta. Em formatos diferentes e distribuídas para diferentes publicações por um sistema criado pelo próprio desenhista e que atingiu mais de 200 jornais em uma década.

Em 1970, as revistas começaram ser vendidas em bancas. Foi nessa época que lançaram a Revista da Mônica, com tiragem de 200 mil exemplares. Seguidas pelas revistas do Cebolinha, Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho, entre outras. Para o trabalho com essas publicações Mauricio desenvolveu um sistema de

---

<sup>1</sup> Informações tiradas do Portal da Turma da Mônica. Mauricio de Sousa – Histórico.

Disponível em: < <http://monica.com.br>>. Acesso em: 30 abril 2010.

trabalho em equipe, o que facilitou o processo de licenciamento de produtos e assim a Turma da Mônica passou a ser distribuída em diversos países.

Nos anos 80, a moda era os desenhos animados japoneses e Mauricio perdeu mercados por ainda não ter desenvolvido trabalhos para televisão. Para reverter a perda de mercado, Maurício abriu o estúdio Black & White, no qual trabalhavam mais de 70 artistas e foram produzidas oito longas-metragens. Porém, as dificuldades causadas pela inflação, pelas bilheterias de cinema sem controle e pela lei de reserva de mercado da informática provocaram a interrupção do projeto de animação.

Até que a situação do mercado voltasse ao normal, Maurício se empenhou apenas nas histórias em quadrinhos e em seu merchandising. Até que a situação se estabilizou e o projeto de animação voltou a ser desenvolvido, além da criação dos parques temáticos em São Paulo e no Rio de Janeiro.

Atualmente, as revistas são vendidas aos milhões, o licenciamento é o mais poderoso do país, os personagens alcançaram a televisão, o formato mangá, expandiu o público e Maurício tem plano para um parque no exterior.



## 2 MUITO MAIS QUE FIGURAÇÃO

A história *O concurso das Denises* (Almanaque Mônica, Editora Globo, nº 112) funciona como um marco da mudança de comportamento dos personagens secundários Denise e Xaveco nas narrativas da Turma da Mônica. Nas histórias citadas a seguir esses personagens passam a interferir de forma mais notória e conduzir os protagonistas para novas abordagens sobre o mundo real. De uma forma parecida, a partir deste marco Dudu ganha maior participação e as temáticas das histórias, das quais ele participa, destacam-se pela fantasia. Enquanto nas participações de Denise e Xaveco predomina a relação com a realidade.

Outro fator que chama atenção nas participações de Dudu é que, em grande parte das narrativas, segue-se um modelo de desenvolvimento, no qual: algum personagem, na maior parte das vezes este papel é da Magali, por pirraça do Dudu começa a contar uma lenda para convencê-lo de alguma moral ou apenas para manter ele tranquilo por um tempo. Acontece assim em *Três porquinhos muito loucos* (Magali, Editora Panini Comics, nº 15), *Lendas da jumenta voadora* (Mônica, Editora Panini Comics, nº 8), *Psicologia infantil* (Magali, Editora Panini Comics, nº 16), *O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu* (Magali, Editora Panini Comics, nº 1) — nesta, duas coisas incomuns: Dudu é protagonista e Xábeu, irmã do Xaveco que raramente aparece, é quem participa com ele da história.

### 2.1 Hiperestímulo

Porém, enquanto *Psicologia Infantil* possui diretamente uma moral ligada a um assunto atual: uma nova forma de encarar a rotina dos pais, como será comentado mais a frente. As demais histórias, citadas acima, em que Dudu participa são mais fantasiosas e mesmo assim não perdem sua ligação com o real. Em todas elas coisas incríveis acontecem ao mesmo tempo em que são feitas referências a elementos atuais. Em *Lendas da Jumenta Voadora* as personagens Mônica, Magali

e Denise se revezam para contar lendas da Jumenta, “um espírito desencarnado protetor dos potes de plástico fracos e oprimidos”. Nos casos contados para Dudu as meninas misturam o personagem improvável da Jumenta a experiências cotidianas e atuais, como: a vagareza de uma fila de banco; o filme *O chamado*, que foi sucesso nos cinemas no ano de 2002 e a comparação entre a Jumenta e Deus — a criação do mundo, dar a vida por outro e ressuscitar no sétimo dia.

A mistura do real com a fantasia está também nas histórias *Três porquinhos muito loucos* e *O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu*, nas quais elementos da vida real se misturam com a fantasia, Como em *Três porquinhos muito loucos* a ideia de proteção aos animais é relacionada a porcos que voam e na história *O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu* combina referências da novela *Mulheres de Areia*, da emissora de tevê rede Globo, com o improvável personagem Avegado.

Desse modo, a mistura do possível e do irreal representa nessas histórias a abstração, uma característica da vida contemporânea. No livro organizado por Leo Charney e Vanessa Schwartz (2001) são apresentados argumentos de diversos acadêmicos, que aproximam os estudos da vida moderna ao surgimento do cinema. Mesmo que a obra faça relação com o cinema e não com as histórias em quadrinhos os organizadores do livro comentam na introdução o amplo campo que pretendem alcançar. “(...) Esperamos enriquecer as áreas de Estudos Culturais, Estudos de Cinema, Literatura, História da Arte e História da Cultura (...)” (CHARNEY E SCHWARTZ, 2001, p.20). Para isso os ensaios foram organizados em quatro áreas conceituais. Destas, os ensaios do capítulo “Corpos em sensação” vão demonstrar com a mudança de ritmo da sociedade transformou a compreensão das pessoas.

Na constituição do mundo contemporâneo, muitas transformações passaram a ocupar a vida das pessoas: novas tecnologias, redução de tempo e de espaço na comunicação, excesso de carros, trânsito barulhento, anúncios e cartazes gigantes poluindo o visual das cidades. Tudo isso disputa a atenção das pessoas diariamente, que passam a criar novas formas de representar a vida por meio da distração e da inserção de elementos contemporâneos na própria imaginação. Como

foi feito nas histórias de Dudu, nas quais o exagero e a fantasia são usados para transmitir críticas a determinados comportamentos de crianças reais.

Qualquer um familiarizado com a história da psicologia moderna sabe da importância simbólica do ano de 1879 — o ano em que Wilhelm Wundt fundou seu laboratório na Universidade de Leipzig. Independentemente da natureza específica do projeto intelectual de Wundt, esse espaço laboratorial e suas práticas tornaram-se o modelo para toda a organização social moderna na experimentação psicológica em torno do estudo de um observador atento a uma ampla gama de estímulos produzidos artificialmente. Para parafrasear Foucault, esse tem sido um dos espaços práticos e discursivos na modernidade no qual o ser humano “problematiza o que é. (CHARNEY e SCHWARTZ, 2001, p. 85) (...) Mais recentemente, vemos sua persistência nos procedimentos interdisciplinares generalizados das ciências sociais e comportamentais, com a dúbia classificação de uma “desordem de déficit de atenção” como um rótulo para crianças indóceis e outros”. (CHARNEY e SCHWARTZ, 2001, p. 86).

Nas tiras abaixo são evidenciados os problemas de comportamento de Dudu e feita uma crítica pela personagem da babá. Nas três histórias<sup>2</sup>, é possível notar como Dudu transfere rapidamente sua atenção de um assunto para outro e suas drásticas mudanças de humor. De um quadro para outro o semblante de Dudu varia entre raiva, pânico, medo e felicidade.



(Figura 1. O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu)



(Figura 2. O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu)

## 2.2 Perigos reais

<sup>2</sup> Lendas da jumenta voadora (Mônica, Editora Panini Comics, nº 8), O mistério dos irmãos gêmeos do Dudu (Magali, Editora Panini Comics, nº 1) e Três porquinhos muito loucos (Magali, Editora Panini Comics, nº 15)

Em *Que fim levou o Sansão?* (Mônica, Editora Globo, nº 239) é notável a participação ativa de Denise com uma linguagem moderna: “tô bege”, “benzadeus”, “amada”, “pirei no lance”, “surtando”. A respeito do conteúdo da história a participação da Denise é fundamental para introduzir uma perspectiva do mundo real na história. Mônica tenta descobrir onde está o Sansão e Magali lista os personagens que não simpatizam com Mônica. Nesse momento, Denise sugere que talvez um ladrão possa ter levado o brinquedo.



(Figura 3. Que fim levou o Sansão?)

Pouco depois, a possibilidade do ladrão é descartada, mas é perceptível que é a personagem Denise quem conduz e dita os diferenciais dessa narrativa, desde elementos do mundo real, como a suspeita de um ladrão, até elementos fantasiosos, como quando ela suspeita de Dudu.



(Figura 4. Que fim levou o Sansão?)

A mudança de medos das crianças também é percebida na animação *Monstros S.A.*<sup>3</sup> O filme é um veículo da mídia, que também representa as transformações contemporâneas. Na história uma fábrica encontra dificuldades para obter a energia vinda dos gritos de crianças ao ver monstros, pois as crianças dos centros urbanos estão difíceis de impressionar diante da quantidade de violência e terror real, transmitidas em noticiários e nas ruas.

### 2.3 Mãe superprotetoras

De ladrões para mães superprotetoras a temática muda e Xaveco demonstra como a Turma da Mônica pode motivar questionamentos sobre o comportamento das mães diante dos perigos do cotidiano. Em *A lenda do Menino de Porcelana* (Cebolinha, Ed. Panini Comics, nº 3), Maria Cebola fica sabendo que Cascão se machucou inteiro andando de skate e fica receosa de seu filho Cebolinha brincar na rua. Cebolinha fica todo animado da mãe incentivar ele a jogar videogame o dia inteiro e no caminho para casa encontra com Xaveco, que vai mudar o percurso da história. Enquanto, Maria Cebola fica cada vez mais paranóica com a segurança do

<sup>3</sup> • MONSTROS S.A. Título original: Monsters Inc. Direção: Peter Docter e David Silverman. Produção: Darla K. Anderson. Roteiro Dan Gerson e Andrew Stanton. Música: Randy Newman. Estúdio Walt Disney Productions/ Pixar Animation Studios, 2001, Estados Unidos.

filho, Cebolinha se mostra extremamente ingênuo e Xaveco, incomodado, chega à seguinte conclusão.



(Figura 5. A lenda do Menino de Porcelana)

Esse assunto liga-se à sociedade moderna, pois o estereótipo feminino mudou e agora a mulher se divide entre vários assuntos: marido, trabalho, vida social, saúde e filhos. As novas demandas da mulher provocaram um sentimento de dúvida quanto ao desempenho de algumas mães. Isto é percebido pela frequente abordagem do assunto nos diversos segmentos da comunicação, de novelas à revistas especializadas.

Segundo especialistas, por mais que uma mulher se desdobre, ela tem sempre a sensação de não ser a supermãe que todos esperam. Isso ocorre, porque, apesar de toda a revolução sexual e dos direitos femininos conquistados, a mulherada ainda carrega no inconsciente conceitos e tradições passadas de geração para geração. E essa herança interfere, sem que muitas percebam, na hora de educar e cuidar dos filhos. (...) Tudo bem que alguns camaradas realmente não contribuem. Mas as coisas já estão um pouco melhores na nossa geração e os pais fazem questão de participar. No entanto, algumas mães — superprotetoras — acreditam que só elas são capazes de cuidar do bebê. "Você troca a fraude do jeito errado", "Não brinque com ele desse jeito, senão pode machucá-lo". Frases desses tipos podem segundo Sheila, roubar do homem a possibilidade de ser pai. E caso o pai não esteja presente durante a criação do pequeno - o que é algo recorrendo hoje em dia -, a mulher precisa ampliar sua rede de relacionamento para que outras pessoas sirvam de exemplo para a criança. De acordo com a fundadora do Mãe Pessoa, essa postura também é importante para que a mulher não fique apenas numa relação fechada e exclusiva entre mãe e filho. (Redação Terra – Relacionamento. Seja a mãe que puder. Sem culpas. Disponível em: <http://mulher.terra.com.br/interna>. Acesso em 26 mai. 2010).

Além disso, as estruturas familiares têm mudado; como demonstra pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2006.



Fatores como o crescimento da participação das mulheres no mercado de trabalho podem ter ocasionado mudanças na estrutura das famílias brasileiras: o número das que eram chefiadas por mulheres cresceu 35%, no período. Esse aumento vem ocorrendo mesmo nas famílias onde há a presença do cônjuge. (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. IBGE detecta mudanças na família brasileira. Disponível em: [www.ibge.gov.br](http://www.ibge.gov.br). Acesso em: 30 mai. 2010).

A nova estrutura familiar também é abordada pelo personagem Xaveco, que tem os pais separados. Na história *A avó do Xaveco* (Cebolinha, Editora Panini Comics, nº 8) o pai do Xaveco organiza uma festa para a chegada da mãe, que decidiu vir morar com ele depois da separação da Mãe do Xaveco. A cada página, acontecimentos grandiosos movimentam as histórias, por conta das revelações de Xaveco e do temperamento da avó. A situação causada pela separação dos pais de Xaveco é percebida na dificuldade do pai de Xaveco em fazer uma feijoada e em como a Dona Xepa, a avó, trata a mãe de Xaveco e busca uma nova esposa para o filho.



(p.14, Cebolinha, editora Panini Comics, nº 8)



(Figura 7. A avó do Xaveco)



(Figura 6. A avó do Xaveco)

Na história sobre a avó do Xaveco é tratado, também, sobre a velhice e a morte. A personagem Dona Xepa sofre de *alzheimer*<sup>4</sup> e não sabe lidar com a morte e por isso trata os demais personagens com aspereza. Dados do IBGE correspondem à situação de Dona Xepa, segundo o Instituto o número de pessoas com mais de 60 anos aumentou em mais de cinco milhões de 1995 para 2005, principalmente as pessoas com mais de 80 anos.

Vale ressaltar que, nessa faixa etária, há a maior incidência de doenças crônicas, as piores capacidades funcionais e a menor autonomia, o que, conseqüentemente, exige maior atenção da família e da sociedade. As mulheres são maioria nesse grupo, numa razão de 62 homens para cada 100 mulheres. (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. IBGE detecta mudanças na família brasileira. Disponível em: <<http://ibge.gov.br>>. Acesso em: 30 mai. 2010).



(Figura 8. Psicologia Infantil)



(Figura 9. Psicologia Infantil)

Enquanto Denise e Xaveco aconselham ou interferem diretamente nas perspectivas dos protagonistas, Dudu aparece nas histórias como motivador de certa temática, que será desenvolvida, geralmente, pela personagem Magali. Aqui também, é tratada a mudança na família. A convivência familiar não é a mesma, os pais levam trabalho pra casa, os filhos passam mais tempo sozinhos no quarto e com brinquedos eletrônicos. Em *Psicologia infantil* (Magali, Editora Panini Comics, nº 16) Dudu está frustrado porque seus pais estão ocupados trabalhando e não tem tempo para brincar com ele. Por isso recorre à chantagem emocional, mas nada acontece. Depois de muito esperar Dudu sai de casa e ao ver Magali se divertindo com uma borboleta acaba com a brincadeira. Então, Magali decide contar uma história para mostrar como seria a vida de Dudu se os pais não trabalhassem.

<sup>4</sup> Alzheimer é uma doença degenerativa cerebral, que provoca perda de habilidades como pensar, memorizar, raciocinar. A doença é progressiva e se inicia mais freqüentemente após os 65 anos.



Assim, Magali através da comparação de Dudu com o “menino mimado” da fábula critica o comportamento egoísta que o personagem mais novo tem e acaba convencendo o de que é melhor que os pais trabalhem, pois assim eles ganham dinheiro para o sustento da casa e para comprar brinquedos. Em entrevista com Emerson Abreu, um dos roteiristas da Mauricio de Sousa Produções (MSP), é revelada a preocupação com a mensagem e o conteúdo do gibi

(...) Eu sei que uma história em quadrinhos tem apenas a obrigação de ser lúdica, interessante e divertida. Mas nós, como roteiristas, temos em nossas mãos a ferramenta de educação mais poderosa do país, afinal de contas todas as crianças do Brasil aprendem a ler com os gibis da Turma da Mônica. É uma responsabilidade imensa nas costas. Não quero parecer pretensioso, mas uma palavra utilizada da maneira certa em uma história pode ser o estopim pra uma mudança muito maior no futuro dessas pessoas. Ser roteirista é ter o poder de colocar a sua forma de ver o mundo na cabeça de milhares de leitores todos os meses. (ABREU, E. Entrevista concedida a Marcia Silva. Brasília, 12 mai. 2010)



(Figura 10. Psicologia Infantil)

## 2.4 Bullying

Da discussão sobre a morte para uma aula de autocontrole com a Denise, existe semelhança na participação desses personagens secundários. Em *Moniquinha Paz e Amor* (Mônica, Editora Panini Comics, nº 26), Denise nota que Mônica fica nervosa facilmente e decide ensiná-la a ser mais paciente. Ela explica como enfrentar a implicância do Cebolinha e do Cascão, ou seja, o *bullying*<sup>5</sup>. Uma forma de perceber a contemporaneidade do assunto é conferir as manchetes dos

<sup>5</sup> Termo inglês utilizado para descrever os atos de violência física ou psicológica praticados por um indivíduo ou grupo com o objetivo de intimidar ou agredir outra pessoa.

jornais, nas quais cada vez mais são noticiadas as tragédias provocadas pela intimidação de crianças e adolescentes nas escolas. Por isso é crescente a preocupação com o assunto.

Todos os dias, alunos no mundo todo sofrem com um tipo de violência que vem mascarada na forma de “brincadeira”. Estudos recentes revelam que esse comportamento, que até há bem pouco tempo era considerado inofensivo e que recebe o nome de bullying, pode acarretar sérias consequências ao desenvolvimento psíquico dos alunos, gerando desde queda na auto-estima até, em casos mais extremos, o suicídio e outras tragédias. (DREYER, Diogo. A brincadeira que não tem graça. Disponível em: <<http://educacional.com.br/reportagens/bullying>>. Acesso em: 10 jun. 2010)

Na intenção de ensinar a personagem Mônica como agir diante de situações de perseguição, Denise mostra que caricaturas são só desenhos e que a Mônica leva segundos para desfazer os nós da orelha do Sansão. Assim, simplificando o problema Denise ensina também os leitores a deixarem de motivar situações inconvenientes ignorando-as. Dessa forma, o gibi ajuda os leitores mais uma vez a lidarem com seu cotidiano. Essa ajuda extra nas histórias da Turma da Mônica não acontece por acaso, é reconhecida e desenvolvida por quem produz a revista, como explica o roteirista da Mauricio de Sousa Produções, Emerson Abreu.

Eu vejo essas histórias como um “pequeno manual de comportamento” que poderá influenciar os leitores a serem adultos melhores e com um pouco mais de atitude no futuro. (...) Encarar os gibis apenas como diversão passageira é minimizar o poder de uma das mais formidáveis mídias de reeducação social que existem. Uma criança pode aprender a lidar com diferentes situações pelas quais ela vai passar (ou está passando) na sua vida, contribuindo no seu crescimento como pessoa. (ABREU, E. Entrevista concedida a Marcia Silva. Brasília, 12 mai. 2010)



(Figura 11. Moniquinha Paz e Amor)

## 2.5 Os valores da mídia

A participação desses personagens secundários como críticos de condutas da sociedade chega até a um questionamento sobre as práticas e a moral do jornalismo. Na história A Folha do Limoeiro (Mônica, editora Panini Comics, nº 23), Denise motivada pelo sonho de ser uma grande jornalista enfrenta dificuldades para conseguir uma pauta interessante para alavancar seu jornalzinho. Portanto, a personagem Denise decide manipular os acontecimentos para provocar uma manchete, ultrapassando os limites do privado e do respeito. Para tanto ela alega “no jornalismo e na guerra vale tudo!”. O roteirista Emerson explica com a personagem mesmo que dando um mau exemplo é usada nessa história para dar uma lição de moral. “Na realidade, a Denise é a minha válvula de escape. Eu sempre utilizo a personagem para defender um ponto de vista ou mostrar a minha própria opinião sobre certos assuntos. Assim como Monteiro Lobato usava a Emília para criticar a sociedade, eu uso a Denise. (...) Mas nem sempre ela está com a razão, por exemplo, na história A Folha do Limoeiro eu uso a personagem para fazer uma crítica à imprensa que fabrica seus próprios escândalos só pra vender mais jornal. Nesse caso, ela ‘quebra a cara’ e aprende sua lição no final da história. É a

velha fórmula de mostrar bons exemplos através de contra-exemplos”. (ABREU, E. Entrevista concedida a Marcia Silva. Brasília, 12 mai. 2010)



(Figura 12. A Folha do Limoeiro)

Essas histórias refletem a complexidade do mundo atual também pelo desenho exagerado dos semblantes, na maneira como os protagonistas se mostram atordoados com os diálogos profundos de Denise e Xaveco, pelo ritmo mais frenético da narrativa e a mudança do humor dos personagens. Além disso, as questões entre protagonistas e secundários resulta em comentários com um novo tipo de humor, como este do Cebolinha.



(Figura 13. A avó do Xaveco)

Definitivamente, as revistinhas da Turma da Mônica expandiram o repertório. Ainda, que não fale abertamente sobre todos os tabus da sociedade atual, as histórias publicadas nos últimos quatro anos correspondem, cada vez mais, o mundo contemporâneo e as transformações consequentes desse momento. Com a ajuda dos personagens secundários Denise, Dudu e Xaveco a Turma da Mônica inova sem abalar a imagem dos personagens principais, que possuem mais visibilidade do público e não podem arriscar sua “reputação” a todo o momento.

### **3 CONCEITO E ESTRUTURA DA NARRATIVA**

#### **3.1 Da teoria aos diálogos**

Sair do anonimato, quebrar expectativas convencionais, evocar crianças persuasivas, acompanhar *paparazzis* alucinados pelo furo, ser cúmplices ou vítimas de paranóias urbanas, preocupar-se obsessivamente com a imagem e a beleza são

assuntos atuais e que também estão representados nos gibis da Turma da Mônica. O computador iniciou transformações sociais e na comunicação sem fim previsto. Nesse processo a mídia é tanto paciente, quanto agente de mudanças atuais. O resultado desse momento de transições alterou o comportamento da sociedade, criou novas discussões e formas de agir.

Nossas histórias, nossas conversas estão presentes tanto nas narrativas formais da mídia, na reportagem factual e na representação ficcional como em nossos contos do dia a dia: a fofoca, os boatos e interações casuais em que encontramos maneiras de nos fixar no espaço e no tempo, e sobretudo de nos fixar em nossas inter-relações, conectando e separando, compartilhando e negando, individual e coletivamente, na amizade e na inimizade, na paz e na guerra. (SILVERSTONE, 1999, p.31).

O gibi, como um produto da mídia, é uma forma de registrar a vida humana e suas transformações. Conforme Silverstone comenta, as histórias de uma sociedade estão presentes tanto na mídia como nas conversas informais entre os componentes dessa sociedade. Os assuntos contemporâneos aparecem nos jornais, nas revistas, nos filmes, livros e gibis, misturados com a ficção. Mas a representação da vida por meio dos meios de comunicação não é uma ideia recente. Segundo Luiz Gozanga Motta (2005, p.7), essa prática de contar histórias está relacionada à vida humana há muito tempo.

O narrar funde suas raízes na nossa ancestral herança cultural de relatar histórias. Os seres humanos têm uma predisposição cultural primitiva e inata para organizar e para compreender a realidade de modo narrativo. A narrativa põe naturalmente os acontecimentos em perspectiva, une pontos, relaciona coisas, cria o passado, o presente e o futuro, encaixa significados parciais em sucessões, explicações e significados mais estáveis. Antropólogos e psicólogos culturais têm enfatizado que a viabilidade de uma cultura radica em sua capacidade para resolver conflitos, explicar as diferenças e renegociar significados comunitários. Esta negociação é possível graças ao aparato narrativo que dispomos para fazer frente simultaneamente à canonicidade (normas) e à excepcionalidade (desvios, diferenças). (MOTTA, 2005, p.7).

Nesse argumento Motta mostra como narrar é uma prática humana de, entre outros fins, repassar, arquivar, explicar o acontecido para si e para outros e a análise dessa prática é chamada de Narratologia. “Narrar é relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho. Implica, portanto, em narratividade, uma sucessão de estados de transformação responsável

pelo sentido” (Motta, 2005, p.7). O início dessa metodologia se dá em 1966, com a publicação na França de um número especial da revista *Communications* sobre análise estrutural da narrativa. Em sua versão traduzida para o português pela Editora Vozes (Roland Barthes, 1971), Milton José Pinto, na introdução faz uma breve explicação do estruturalismo e de sua semelhança com a denominação de conjuntos na matemática.

Seria ridículo tentar definir com precisão, dentro das dimensões deste ensaio, o que se entende no contexto filosófico-científico de hoje em dia como estruturalismo. Vou apenas introduzir algumas noções muito sumárias que facilitarão a compreensão do que se segue. A noção de estrutura em ciências humanas não difere muito do que em matemática se denomina um conjunto: um todo constituído por partes articuladas. As partes são chamadas elementos, as articulações definidas por uma expressão indicadora de relações, por meio da qual é possível obter qualquer elemento do conjunto. (...) O estruturalismo procura fazer o mesmo com as ciências humanas: considera um determinado objeto (um enunciado linguístico, um mito, as relações de parentesco numa comunidade, etc.) como um conjunto formado de elementos e procura definir as relações entre esses elementos num modelo. Agindo desse modo, tal como a física, por exemplo, ao analisar determinado fenômeno de seu campo, é obrigado a introduzir a noção de pertinência, isto é, a considerar como relevantes apenas determinados elementos, que são incorporados, deixando de lado outros como irrelevantes. (PINTO, 1972, p.8).

A narrativa engloba tantas características que é difícil perceber todas elas separadamente, porém juntas elas constroem um conjunto envolvente. Segundo Motta, algumas das partes que constituem uma narrativa são: os personagens, as ações na narrativa, a significação por meio da identificação do receptor com as histórias, a lição de moral, a intenção, a técnica para produzir efeitos, a reprodução de posicionamentos e a forma de tornar compreensíveis comportamentos. Dessa forma a narratologia é a teoria utilizada para analisar a narrativa, é um campo de estudo antropológico que remete à cultura da sociedade e possui um caráter multidisciplinar. Ajuda a compreender os mitos, as fábulas, os valores subjetivos, as ideologias e a cultura política inteira de uma sociedade.

As narrativas são construções discursivas sobre a realidade humana. São representações mentais linguisticamente organizadas a partir de nossas experiências de vida. Sejam elas fictícias ou fáticas, são sempre construções de sentido sobre o mundo real ou imaginado. Se a narrativa relata uma história inventada por alguém, um conto, um romance, uma telenovela, uma história em quadrinhos, por exemplo, é uma ficção, uma invenção, é uma construção sobre um universo imaginado, não existente. Se a narrativa relata uma história verdadeira acontecida no mundo real,

uma reportagem sobre uma ocorrência em nossa cidade, a biografia de um político, a descrição de um episódio histórico, por exemplo, é igualmente uma construção discursiva sobre as coisas do mundo, uma versão entre tantas outras possíveis sobre os episódios ou as pessoas reais. As narrativas são sempre construções discursivas, sejam fáticas ou fictícias... (MOTTA, 2005, p.15).

Indo além do que Motta afirma nesse trecho, na versão contemporânea as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica mesmo que sejam irreais são uma versão dos acontecimentos e das mudanças de comportamento da sociedade globalizada, como uma representação do que acontece no mundo real. E para ilustrar essas transformações sociais três personagens secundários ganharam espaço: Denise, Dudu e Xaveco. Esses personagens que antigamente apenas figuravam nas narrativas passaram a produzir diálogos elaborados e relevantes para o contexto social e narrativo, os quais remetem comportamentos humanos e mudanças provocadas pela globalização.

Como um bruxo que vai dosando poções que se misturam num mágico caldeirão, o escritor recorre aos artifícios oferecidos por um código a fim de engendrar suas criaturas. Quer elas sejam tiradas de sua vivência real ou imaginária, dos sonhos, dos pesadelos ou das mesquinharias do cotidiano, a materialidade desses seres só pode ser atingida através de um jogo de linguagem que torne tangível a sua presença e sensíveis os seus movimentos. Se o texto é o produto final dessa espécie de bruxaria, ele é o único dado concreto capaz de fornecer os elementos utilizados pelo escritor para dar consistência à sua criação e estimular as reações do leitor. (BRAIT, 2006, p.52).

A importância dos personagens na narrativa é fundamental para o progresso dessa pesquisa, pois são eles quem conduzem, em certo sentido, a narrativa para o leitor. Provocam a identificação, o envolvimento, conferem legitimidade à obra e entre outros sentimentos, que tornam as narrativas tão agradáveis e envolventes.

Esses amantes da ficção policial, que leram e releram cada uma das aventuras do herói, acreditam realmente na existência de uma pessoa chamada Sherlock Holmes, um ser humano muito especial, que viveu todas as apaixonantes peripécias relatadas por um 'outro ser humano', o caro Watson. Não encontrar esse número em *Baker Street* é uma decepção. Mas não tão forte que possa apagar a ilusão da existência de Holmes. Para os leitores fiéis isso não passa de mais um truque genial do brilhante detetive. (BRAIT, 2006, p.8).



Explicar como Denise, Dudu e Xaveco representam as mudanças comportamentais contemporâneas, através de um produto pré-conceituado e pensado para provocar reflexões, pode mostrar como os gibis da Turma da Mônica ultrapassam a temática infantil. O gibi pode mais do que entreter, pode contextualizar e conquistar um público diverso.

A mídia tem uma responsabilidade de tornar o mundo inteligível, nem mais, nem menos. Pois é apenas em sua inteligibilidade que o mundo e os outros que vivem nele se tornam humanos. E nós que estudamos a mídia precisamos tornar a mídia inteligível. Não se trata de um projeto fácil, nem confortável. Mas o perseguimos na esperança de que depositar do um grão de areia numa ostra a irritação causada por nossa presunção irá, de tempos em tempos, se converter em pérola. (SILVERSTONE, 1999 p. 283)

As histórias em quadrinhos da Turma da Mônica são uma plataforma para os estudos da narrativa, assim como outras tantas. Roland Barthes (Barthes, 2001, p.103) explica que a narrativa pode aparecer em diversas formas e suportes: no mito, na lenda, na novela, na mímica e na pintura.

Sendo assim, e diante da infinidade de narrativas, é impossível conhecer todas elas. Barthes, para estabelecer a análise estrutural da narrativa, cita como os formalistas russos ensinaram a delimitar esta questão a partir do seguinte dilema:

Ou a narrativa é uma simples e interminável repetição de acontecimentos, e nesse caso não se pode falar dela senão confiando na arte, no talento ou no gênio do contista(do autor) – todas as formas míticas do caso -, ou então ela possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise, por maior que seja a paciência necessária para enunciá-la; porque há um abismo entre o aleatório mais complexo e a combinação mais simples, e ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa sem se referir a um sistema implícito de unidades e de regras. (BARTHES, 2001, p.105).

Isto reforça para Barthes que é possível analisar as narrativas e estabelecer uma estrutura comum pela dedução, ou seja, primeiro encontrando uma teoria para depois encaixá-la nas narrativas. Portanto, para fazer a análise estrutural o autor recomenda diferenciar as instâncias constitutivas da narrativa e ligá-las por ordem de importância. Barthes enumera essas instâncias em três níveis: o nível das “funções”, o nível das “ações” e o nível da “narração”.

### 3.2 Analítica dos gibis

Para mostrar a aplicação desses níveis de funções será usada a história que inicia a mudança de comportamento dos personagens secundários: *A turminha em o concurso das Denises!* (Almanaque da Mônica, editora Globo, nº 112) publicada em 2006. Conforme foi dito por Barthes esses três níveis devem estar interligados para produzirem sentido.

O nível das funções descreve como cada pequena parte da narrativa interfere, em diferentes graus, no sentido da história. Isto serve para as palavras, informações e demais elementos. Primeiro, de uma forma mais ampla, a narrativa é dividida em classes distribucionais, as que são relativas as ações complementares, e integrativas, que são as informações necessárias no sentido da história. Na história em questão, isso pode ser percebido já no terceiro quadro, quando a Mônica gira o coelhinho. Mostrar o coelho girando é uma unidade pertencente à classe distribucional, pois tem relação com o momento em que o objeto será lançado. Enquanto, em um quadro mais a frente Denise diz para Mônica. “É essa minha personagem! Ela sempre se dá mal nas histórias!”. Esta unidade faz parte da classe integrativa, pois é uma informação relativa à identidade da personagem e pertinente ao desenrolar da história.

A partir desses esclarecimentos Barthes divide duas grandes classes de unidades: Funções e Índices. A primeira relativa à funcionalidade do fazer e a segunda à funcionalidade do ser. Destas são determinadas duas subclasses de unidades de cada uma. Na classe das Funções as unidades são divididas em funções cardinais (ou núcleos), que são os momentos determinantes da narrativa, e catálises, que são unidades do texto que o preenchem com informações consequentes os espaços entre uma função cardinal e outra no texto. Basicamente, a diferença entre essas subclasses é determinada pelo nível de importância que elas têm na história. Assim, na segunda página dessa história<sup>6</sup>, no último quadro, quando

---

<sup>6</sup> A turminha em o concurso das Denises! (Almanaque da Mônica, editora Globo, nº 112)

a Mônica e o Cebolinha correm ao redor da Denise é uma catálise, pois esse quadro não transforma a continuidade da história, mas sim preenche a transição de acontecimentos. Logo em seguida, é apresentada uma função cardinal, quando a Denise grita “Parem com isso!! Pra mim chega!!”. Afinal, é a partir desse momento que a história muda e passa a falar do problema dessa personagem.

Aproveitando este último quadro da história é possível apresentar as subclasses da classe integrativa, divididas em índices e informantes. O índices remetem ao deciframento de uma atmosfera, sentimento, paisagem, ou seja, leva o leitor a decifrar um determinado elemento que compõe a narrativa.



(Figura 14. A tuminha em o concurso das Denises)

No caso desse quadrinho, Denise está ajoelhada no chão, com a boca tão aberta que não dá para ver os olhos e Mônica, Cebolinha e Magali estão ao redor com os olhos arregalados. Todos esses elementos e até mesmo as margens tortas do balão de fala da Denise servem para completar o sentido de que ela está abalada e indicar que ela está gritando. Também durante a história é possível perceber o caráter dos personagens por meio de seus comportamentos e semblantes, essas informações não estão explícitas nos diálogos, mas são percebidas como parte do sentido da narrativa e por isso são índices. Já os informantes são elementos que trazem conteúdos de significados imediatos, como determinar a idade ou o nome do personagem. Na história em questão, esta subclasse pode ser vista quando Denise fala para Mônica. “Meu nome é Creusa Maria! E não 'Denise'!!”. Logo, é possível

notar como os diálogos, os desenhos dos balões de fala, os semblantes dos personagens e aspecto dos cenários se completam e formam a história.

Barthes mostra com estes primeiros conceitos – catálises, índices e informantes – servem para preencher infinitamente a função cardinal, que são os poucos termos determinantes da narrativa. Envolvendo estes elementos e dando continuidade à trama estão o tempo e a lógica. Na narrativa o tempo real não existe e cabe à lógica criar a noção sequencial. Nos gibis, para as sucessões de momentos são usados artifícios mais diretos, como setas, alinhamento dos quadrinhos e até informação de tempo escritas no alto do quadro. Como aparece no alto deste quadrinho e serve para explicar a mudança de momento de um quadrinho para outro.



(Figura 15. A turminha em o concurso das Denises)

Para prosseguir na estrutura proposta por Barthes é preciso integrar o nível das funções ao nível da ações. Este último conceito diz respeito aos personagens como atuantes na narrativa, são as ações deles que definem o respectivo papel na narrativa. Dessa forma, percebemos a Mônica, o Cebolinha, a Magali e o Cascão como protagonistas por participarem ativamente das narrativas da Turma da Mônica, tanto que cada um destes conquistaram seus próprios gibis à medida que sua participação crescia nas narrativas. O mesmo acontece com a Denise, Dudu e Xaveco, definidos como personagens secundários de acordo com participação nas histórias.

Roland Barthes explica que cada personagem, mesmo que secundário, é agente das próprias sequências de ações. Por isso este é o nível das ações, pois o personagem é definido por sua participação numa esfera de grandes ações: desejar, comunicar e lutar. Para serem compreendidas as personagens, como unidades do nível actancial, precisam estar integradas no terceiro nível de descrição: da Narração.

Como no interior da narrativa a função de troca é o que conduz a história, existe também um doador e um donatário da narrativa: um narrador e um leitor. O nível narracional é formado de operadores que reintegram os níveis anteriores, das funções e ações. Alguns desses operadores são: as formas de intervenção do autor, codificação dos inícios e fins das narrativas e os estilos de representação. “A narração não pode realmente receber seu sentido senão do mundo que dela se serve [...]” (BARTHES, 2001, p.142). Barthes acrescenta que o nível narracional possui o duplo papel de abrir a narrativa para introduzir o receptor nela e a fecha, delimitando os códigos que a constituem.

Voltando à história que foi usada para exemplificar os conceitos da análise estrutural da narrativa e agora, com os conhecimentos desta, é possível perceber como a narrativa é formada pela integração de desde os menores elementos que a constituem. Assim, a representação das transformações na sociedade causadas pela globalização é percebida na historinha por caretas, expressões, diálogos, cenários, temáticas etc.

No caso de *A turminha em o concurso da Denises!*, história usada como exemplo, é possível notar a narrativa num esquema de metalinguagem, pois o tema dessa história é a revolta de Denise com seu papel nas narrativas da Turma da Mônica. A partir de então a história é levada como se fosse feita uma paralisação na filmagem e passa a mostrar os bastidores. Dessa forma, são expostos vários dos códigos constitutivos da narrativa. Entre as imagens a seguir são mostradas paredes falsas, refletores, o cebolinha tirando a fantasia, a personagem Mônica dizendo que







(Figura 17. A turminha em o concurso das Denises)

Além de, fazer analogia com o processo de uma filmagem para televisão o uso da metalinguagem ironiza a estrutura da história da Turma da Mônica. Exemplo disso é a participação do Xaveco na história. Isso é percebido quando Mônica fala sobre o Xaveco como um bom personagem secundário.



(Figura 18. A turminha em o concurso das Denises)



(Figura 19. A turminha em o concurso das Denises)

A questão proposta nesta pesquisa compreende a mudança de comportamento de três participantes da Turma da Mônica: Denise, Dudu e Xaveco. A história *A turminha em o concurso da Denises!* desperta na personagem Denise e no Xaveco a preocupação com o posicionamento nas narrativas, durante a história é

mostrado o descontentamento de Denise e Xaveco com a participação na trama. Enquanto a revolta de Denise é o foco dessa história. A participação do Xaveco durante a narrativa é ironizada pelos personagens principais e no final até pela Denise, o que acaba causando a saída raivosa dele do quadro e indicando que também está revoltado como personagem secundário.



(Figura 20. A turminha em o concurso das Denises)

A partir de então nas edições seguintes do gibi, selecionados para esta pesquisa, Denise e Xaveco passam a ter maiores diálogos e participações. Além disso, sem sair da categoria de secundários esses personagens começam a desempenhar o papel de aproximar o enredo do gibi aos comportamentos da atual sociedade, que foi transformada pelo mundo moderno e apresenta: novas estruturas familiares, comportamentos exagerados, pessoas buscando fama etc.

### 3.3 Funções da linguagem

O sentido e as diferentes interpretações da mensagem podem ser identificadas pela intenção da comunicação e com a percepção de para quem ou o que a informação está direcionada. Samira Chalhub (CHALHUB, 1999) resume quais são os fatores que sustentam o modelo de comunicação: emissor, receptor, canal, código, referente e mensagem. A partir desses fatores e com o estudo do psicólogo austríaco Karl Bühler complementado pelo ensaio de Roman Jakobson, Samira explica que a função da linguagem é orientada de acordo com o direcionamento da mensagem.

Ênfase no fator determina a Função da Linguagem



Referente -----	F. Referencial
Emissor -----	F. Emotiva
Receptor -----	F. Conativa
Canal -----	F. Fática
Mensagem -----	F. Poética
Código -----	F. Metalinguística

Uma mensagem pode apresentar várias funções interligadas, mas a função da linguagem será determinada pela ênfase dada a determinado fator do modelo de comunicação. A função referencial é provavelmente a mais usada das funções, nela o referente é o foco. Está nas conversas informais sobre os elementos ao redor, nas pesquisas científicas, na forma descritiva da arte realista, dos noticiários de televisão e jornais. Uma característica dessa função é o uso da 3ª pessoa, pois a ênfase está no quê é descrito e comentado. Porém, como foi dito as funções estão misturadas na mensagem. Exemplo disso é que a função referencial constantemente está entrelaçada à função emotiva, devido às manifestações de identidade do emissor (mesmo sem intenção) como a voz ou a maneira de contar.

No quadrinho a seguir a função referencial é percebida pelo assunto que fazem referência: o Sansão, o brinquedo preferido da Mônica. Denise e Magali conversam sobre o objeto e Denise deixa claro algumas opiniões. Ou seja, inclui a função emotiva na mensagem.



(Figura 21. Que fim levou o Sansão)

Mensagens, nas quais a atenção se volta para quem emite a informação, são classificadas pela função emotiva. Nessa função o emissor deixa claro suas intenções e usa a 1ª pessoa. Muitas vezes essa função está ligada à arte, isso acontece quando uma música, pintura ou poema usa uma linguagem marcada com elementos que destaquem o emissor. A fotografia é um exemplo dessa função, pois mesmo que mostre um objetivo, revela a maneira de ver do emissor.



(Figura 22. A avó do Xaveco)

Nos quadrinhos acima a função emotiva é determinada pelo uso da primeira pessoa feito várias vezes pelo Xaveco. Nesse trecho também aparece a função conativa quando Xaveco direciona ao Cebolinha: “Viu, meu filho?! Você não sabe da missa a metade!”.

A função conativa tem esse nome devido ao termo latino *conatum*, que significa tentar influenciar alguém. É uma ação verbal para o emissor ser notado pelo destinatário, seja por uma ordem, um conselho, uma invocação, súplica ou saudação. Por isso, também pode ser chamada de função apelativa. Essa função é marcada pela presença do imperativo, do vocativo e da 2ª pessoa do verbo.

A propaganda é o exemplo típico da função conativa, pois a configuração da linguagem é feita de forma a sensibilizar e persuadir o receptor para o consumo. Na tira a seguir a função é percebida conforme outro exemplo dado por Samira Chalhub. “Seduzir o leitor, possuindo-o na própria mensagem, em forma de convite direto (...)” (CHALHUB, 1999, p.25). Na imagem abaixo, Dudu fala com o leitor e isso é percebido pela direção do olhar e pela pergunta “sacaram?” destinada aos leitores.



(Figura 23. Psicologia Infantil)

A função fática preocupa-se com canal e com sua funcionalidade. São as expressões de teste de canal, usadas para dar início a comunicação ou para prolongá-la, como: certo?; entende?, oi!; bom dia!; tipo assim; pois é.



(Figura 24. Lei de Murphy)

No exemplo visto no quadro acima a função fática é determinada pelas perguntas retóricas feita por Denise para Mônica e que inicia o diálogo. Já a função poética é centrada na forma como é organizada a mensagem e torná-la diferente. É facilmente percebida na poesia e nas rimas de letra de música, como no exemplo a seguir.



(Figura 25. A festa da Denise)

Já a função metalinguística fala sobre o próprio código que usa, como um escritor cujo livro comenta o ato de escrever ou quando alguém fala para ensinar a falar em outro idioma, por exemplo.



(Figura 26. A tuminha em o concurso das Denises)

Nesse exemplo é usado o desenho para mostrar o processo de produção do próprio desenho do quadrinho, o bastidor do gibi e dessa forma prevalece a função metalinguística.

#### **4 ENTREVISTA COM O ROTEIRISTA**

A entrevista a seguir foi feita por e-mail, através do endereço eletrônico disponível no Portal da Turma da Mônica<sup>7</sup>. A profissional de Atendimento, Daniela Gomes, da Mauricio de Sousa Produções foi quem repassou as perguntas para o roteirista Emerson Abreu e para aprovação do Mauricio de Sousa.

**1) Qual seu nome, função e há quanto tempo trabalha na Mauricio de Sousa Produções?**

Meu nome é Emerson Abreu e trabalho como roteirista na MSP há 14 anos.

**2) Por qual motivo Denise, Dudu e Xaveco passaram a participar mais das histórias?**

O motivo é muito simples: Personagens secundários são mais divertidos de escrever. Os personagens principais têm uma carga enorme de responsabilidade para carregar nas costas. Eles têm a dura responsabilidade de educar, inspirar e servir de modelo para todo o público infantil. Já os secundários não têm essa

---

<sup>7</sup> monica.com.br

obrigação. Eles podem ter opiniões próprias que divergem da maioria da população, podem ser rebeldes, cínicos, irônicos, sarcásticos e até mesmo politicamente incorretos sem dar mau exemplo para os leitores (já que os medalhões estarão sempre ali para dar a velha lição de moral). Não é à toa que na maioria dos meus roteiros os “secundários” sempre tomam as rédeas da história e os “principais” atuam como meros coadjuvantes...

### **3) Como foi tomada essa decisão e em qual momento?**

Na realidade, não foi uma “decisão” tomada em momento algum. É só uma característica dos meus roteiros.

**4) Eu reparei que esses personagens aparecem, geralmente, com diálogos mais profundos ou atraindo um conteúdo de debate social para a história. Como em *A lenda do menino de porcelana* (Cebolinha, Ed. Panini Comics, nº 3), na qual Xaveco expressa um conceito profundo sobre mães superprotetoras; ou em *A festa da Denise* (Mônica, Ed. Panini Comics, nº 6), quando a Denise fala que: festas são uma manifestação cafona de uma classe média brega que adora diversão barata e comida de graça. Nessas histórias o Cebolinha e a Mônica, respectivamente, ficam com cara de atordoados no quadrinho dos discursos profundos dos secundários em questão. Qual o posicionamento dos protagonistas, ou que papel representam diante da nova postura de Denise e Xaveco?**

Na realidade, a Denise é a minha válvula de escape. Eu sempre utilizo a personagem para defender um ponto de vista ou mostrar a minha própria opinião sobre certos assuntos. Assim como Monteiro Lobato usava a Emília para criticar a sociedade, eu uso a Denise. Por exemplo, na história “A Fominha” (Magali nº19) a Denise critica as pessoas que não enxergam os próprios defeitos e ainda ficam com raiva de quem os aponta, na história “O Festival do Tomate Verde” (Magali nº2) ela critica a falta de sinceridade nas amizades e as pessoas que mentem apenas para agradar os amigos, na história “O Documentário” (Ronaldinho Gaúcho nº9) ela critica

a vida dos jogadores de futebol e o sensacionalismo dos programas de TV, na história “O Centro do Universo” (Magali nº18) ela critica as pessoas que acham que o mundo gira à sua volta, e por aí vai. Mas nem sempre ela está com a razão, por exemplo, na história “A Folha do Limoeiro” (Mônica nº23) eu uso a personagem para fazer uma crítica à imprensa que fabrica seus próprios escândalos só pra vender mais jornal. Nesse caso, ela quebra a cara e aprende sua lição no final da história. É a velha fórmula de mostrar bons exemplos através de contra-exemplos.

Seguindo esse mesmo raciocínio, às vezes o Xaveco também ensina algumas coisas pro Cebolinha, como na história que você citou acima.

O fato é que, colocando minhas opiniões na boca de um personagem secundário eu não comprometo a ingenuidade e a inocência dos personagens principais.

#### **5) O que foi planejado para a "nova identidade" de Denise, Dudu e Xaveco?**

Nada foi planejado. As coisas foram tomando forma conforme eu ia criando os roteiros e a identidade dos personagens foi se desenvolvendo aos poucos.

#### **6) Qual o perfil de cada um deles: Denise, Dudu e Xaveco?**

É importante dizer que cada roteirista interpreta o personagem de sua própria maneira, não existe um manual de regras absolutas do que um personagem pode ou não fazer. E isso acaba causando algumas discrepâncias entre uma história e outra. Já li várias histórias de outros roteiristas onde a Denise é retratada como um estereótipo de menina metida, patricinha e mimada. E ela é exatamente o oposto disso. Talvez por ela ser tão descolada, segura de si e não ter papas na língua, os outros acabam deturpando suas atitudes.

Denise é a mais autêntica das personagens da Turma da Mônica, sem medo de falar o que vem à cabeça, às vezes irônica e sarcástica, sua sinceridade machuca e é interpretada erroneamente como "grosseira" por alguns leitores. Enquanto as outras

meninas do gibi são românticas, meigas e sonhadoras, a Denise tem uma visão mais cínica em relação ao mundo, é mais inteligente, descolada e realista.

Do modo como eu vejo a personagem, a Denise nunca entraria num Shopping pra torrar o cartão de crédito do pai (como já foi mostrado numa história escrita por outro roteirista). Aliás, nas minhas histórias, nenhuma criança pede dinheiro pros pais. Se o personagem quer um brinquedo novo que viu na loja da esquina, ele mesmo monta uma barraquinha pra vender groselha ou vai engraxar sapato pra levantar uma graninha. Não pretendo com isso incentivar o trabalho infantil, só quero mostrar pros leitores que seus pais não têm obrigação nenhuma de comprar tudo o que elas querem (cansei de ver esses adolescentes mimados que pensam que o dinheiro do pai é dinheiro deles, que reclamam quando o pai não compra um carro pra eles e etc). É uma maneira de dizer: “Se você quer alguma coisa, vá à luta! Não espere que tudo caia do céu”. Hoje em dia tem gente de quase 30 anos ainda morando com as mães e achando isso a coisa mais natural do mundo, mulheres que (em pleno século XXI) querem casar pra serem sustentadas pelo marido e muito marmanjo querendo entrar na política só pra fazer dinheiro fácil.

O Xaveco é outro que muda de personalidade dependendo do roteirista. Desde que eu escrevi aquela piada sobre ele ser apenas um “secundário” na história “O Concurso das Denises”, muitos roteiristas ainda insistem nessa visão e não enxergam o verdadeiro potencial do personagem. Numa reunião, foi decidido que ele seria filho de pais separados e desde então muita coisa mudou. Eu criei uma irmã pra ele (a Xabéu, uma pseudo-gótica que vira e mexe serve de babá para a turminha), criei também uma avó (uma velhinha invocada que sofre de Alzheimer) e criei toda uma mitologia sobre sua família (seu pai ganhou um fusca numa rifa, sua mãe ganhou uma mansão com piscina na história “Barraco entre Famílias” e também já revelei que o Xaveco tem um irmão gêmeo “do mal” que mora num universo paralelo invertido ao nosso). Como eu disse, os personagens secundários são os mais divertidos de escrever. As possibilidades de criação são praticamente infinitas.



Nas minhas histórias eu costumo usar o Xaveco como conselheiro e parceiro de aventuras do Cebolinha. Eles geralmente saem para caçar tesouros, voam em tapetes mágicos, enfrentam fantasmas, piratas, frangos d'água e até anões canibais de três pernas. Eu prefiro usar o Xaveco nessas aventuras porque, diferente do Cascão, ele serve de contraponto ao Cebolinha. Enquanto o Xaveco é mais sensato e cauteloso, o Cebolinha é todo hiperativo e deslumbrado.

Já no caso do Dudu, os créditos vão todos para o roteirista Paulo Back. Anteriormente ele era apenas o oposto da Magali, sua única característica era não gostar de comida. Foi o Paulo Back quem criou essa atual personalidade de “peste” e “intrusivo” para o personagem. Quando eu escrevo uma história do Dudu eu sempre procuro respeitar as características que ele desenvolveu.

**7) Vocês notam que essas mudanças de conteúdo, por abordar conteúdos mais amplos que ensinam a lidar com diferentes situações, trazem benefícios para os leitores? Quais?**

Eu acredito que sim. Eu vejo essas histórias como um “pequeno manual de comportamento” que poderá influenciar os leitores a serem adultos melhores e com um pouco mais de atitude no futuro.

Como eu já disse em outra entrevista, eu sei que uma história em quadrinhos tem apenas a obrigação de ser lúdica, interessante e divertida. Mas nós, como roteiristas, temos em nossas mãos a ferramenta de educação mais poderosa do país, afinal de contas todas as crianças do Brasil aprendem a ler com os gibis da Turma da Mônica. É uma responsabilidade imensa nas costas. Não quero parecer pretensioso, mas uma palavra utilizada da maneira certa em uma história pode ser o estopim pra uma mudança muito maior no futuro dessas pessoas. Ser roteirista é ter o poder de colocar a sua forma de ver o mundo na cabeça de milhares de leitores todos os meses.

Encarar os gibis apenas como diversão passageira é minimizar o poder de uma das mais formidáveis mídias de reeducação social que existem. Uma criança pode aprender a lidar com diferentes situações pelas quais ela vai passar (ou está passando) na sua vida, contribuindo no seu crescimento como pessoa. Não estou falando de criar adultos engajados que saem nas ruas fazendo passeatas contra o aquecimento global. Estou falando de mudanças internas, de atitude, de comportamento e visão de mundo. São essas as mudanças que importam.

**8) Acha que muitos leitores notaram essa mudança de comportamento de Denise, Dudu e Xaveco?**

Sim, com certeza. Muitos leitores me pedem para fazer mais roteiros com a Denise, mas eu só escrevo histórias dela quando eu tenho algo relevante para dizer.

**9) O que pretendem com essa mudança de temáticas? Conquistar novo público? Acompanhar as novidades e mudanças sociais?**

Nada nesse sentido mercadológico. É como se fosse a minha cruzada pessoal. Se eu pudesse abordaria outras questões mais polêmicas como religião, política e até a homofobia que as crianças sofrem nas escolas, mas não acho que isso combine com o espírito “inocente” e infantil das histórias da turminha.

**10) Em algumas histórias, como em Que fim levou o Sansão? (Mônica, Ed. Globo, nº 239), os personagens são desenhados com semblantes exagerados. O que motivou isso?**

Todas as histórias são feitas em forma de esboço pelo próprio roteirista para facilitar o trabalho do desenhista. Nesse esboço são definidos todos os elementos que vão entrar na história: cada quadrinho, cada palavra, toda a posição dos balões, elementos de cenário, expressão de corpo, de rosto, tudo mesmo. E certos desenhistas acabam curtindo algumas expressões “exageradas” que eu coloco nos

personagens e adaptam pro estilo da turminha. Mas um bocado de leitores reclamou do “exagero” e hoje em dia os desenhistas não fazem mais isso.

O primeiro ponto que me chamou a atenção na entrevista com o roteirista Emerson Abreu foi a forma livre e clara como ele respondeu as perguntas e expôs a própria opinião. Além disso, o roteirista confirmou minha hipótese de que os secundários foram associados às mudanças para não prejudicar a imagem convencional dos personagens principais. Já na segunda pergunta ele deixa claro que pode ousar mais com os personagens secundários. “Os personagens principais têm uma carga enorme de responsabilidade para carregar nas costas. Eles têm a dura responsabilidade de educar, inspirar e servir de modelo para todo o público infantil. Já os secundários não têm essa obrigação. Eles podem ter opiniões próprias que divergem da maioria da população(...)”.

Quando Emerson disse na resposta da pergunta quatro. “Na realidade, a Denise é a minha válvula de escape. Eu sempre utilizo a personagem para defender um ponto de vista ou mostrar a minha própria opinião sobre certos assuntos. Assim como Monteiro Lobato usava a Emília para criticar a sociedade, eu uso a Denise”. Fica para mim destacado como os gibis da Turma da Mônica são um veículo de comunicação abrangente e que pode servir de diferentes formas para seus leitores. Conforme os exemplos dados por Emerson, as histórias da Turma da Mônica abordam diversas temáticas e possui personagens, que motivam no leitor o desenvolvimento da opinião crítica sobre os diversos assuntos das histórias. Dessa forma, a abrangência desse gibi está, também, na utilidade que se pode fazer desse meio de comunicação. As histórias servem para entreter, ensinar e estimular os leitores.

Nas respostas da perguntas cinco e seis o roteirista explica que não existe um manual de regras para as ações dos personagens e que o novo posicionamento de Denise e Xaveco foram se formando aos poucos, mas que isso algumas vezes gera interpretações diferentes desses personagens pelos roteiristas. Emerson pontua que para ele Denise é descolada, segura e realista. Características, que como foi

mostrado nesse trabalho, são essenciais para que a personagem Denise insira uma abordagem inovadora nas histórias. Nessa parte da entrevista, Emerson também ressalta o potencial existente nos personagens Xaveco e Dudu e comenta que os personagens secundários permitem muito mais o uso da criatividade.

Emerson demonstrou ter responsabilidade com o conteúdo dos roteiros que escreve nas respostas das perguntas, sete, oito e nove. “Encarar os gibis apenas como diversão passageira é minimizar o poder de uma das mais formidáveis mídias de reeducação social que existem. (...) Estou falando de mudanças internas, de atitude, de comportamento e visão de mundo. São essas as mudanças que importam”. Acredito que essa preocupação com o próprio trabalho é o que tem encaminhado a Turma da Mônica para o crescimento e novas conquistas. Segundo Emerson, o que limita a abordagem dos assuntos polêmicos é o bom senso, é preciso avaliar os roteiros para não desvirtuar da “essência” da Turma da Mônica. O público conservador é o que também impede as mudanças bruscas nos traços e expressões dos personagens. Na última pergunta o roteirista diz que muitos leitores não gostaram das mudanças nos desenhos, feitos em algumas historinhas, e por isso não é mais feito. Embora eu, como leitora, tenha gostado da ousadia das novas feições, percebo que prevalece na Mauricio de Sousa Produções um grande respeito pelo público conservador. A comunicação eficaz entre a produtora com o público foi percebida por mim, também, na agilidade em que consegui trocar informações com a atendente Daniela Gomes.

## **5 CONCLUSÃO**

Você pode ler uma história da Turma da Mônica e ter uma percepção diferente de outra pessoa, mas é provável que as referências usadas pelo gibi façam os dois leitores notarem correspondências com as próprias vidas. Como veículos da mídia, os gibis da Turma da Mônica são uma linguagem para contextualizar e contribuir para que os leitores compreendam o mundo moderno. De forma simples, o

autor Roger Silverstone explica como os meios de comunicação são parte necessária na vida humana.

(...) nossa mídia é onipresente, diária, uma dimensão essencial de nossa experiência contemporânea. É impossível escapar à presença, à representação da mídia. Passamos a depender da mídia, tanto impressa como eletrônica, para fins de entretenimento e informação, de conforto e segurança, para ver algum sentido nas continuidades da experiência e também, de quando em quando, para as intensidades da experiência. (SILVERSTONE, 2002, p.12).

Acredito ter alcançado os objetivos dessa pesquisa, que eram: demonstrar relação entre as transições do mundo e as representações feitas pelos personagens Denise, Dudu e Xaveco nas histórias da Turma da Mônica; perceber a contemporaneidade na temáticas das histórias, com o uso de outros meios de comunicação e analisar como os personagens Denise, Dudu e Xaveco se relacionam com os personagens principais e atuam na narrativa. Dessa forma, os gibis atuais da Turma da Mônica se apresentam como uma forma de crianças e adultos acompanharem os rumos da sociedade, com bom humor e criatividade. E assim como os demais meios de comunicação possuem a capacidade do agendamento de assuntos, pois os quadrinhos desta pesquisa, também, trazem para o debate social temáticas pertinentes ao momento atual. A Turma da Mônica encontrou uma maneira de traduzir os acontecimentos da vida real sem desagradar os leitores mais conservadores. Para isso, a postura dos personagens principais foi mantida, enquanto os personagens secundários Denise, Dudu e Xaveco sofreram uma mudança de comportamento nas histórias. O perfil desses personagens ficou mais definido, as falas mais bem argumentadas e as participações mais marcantes. Dessa forma, e com o auxílio das participações de Denise, Dudu e Xaveco, a Turma da Mônica conduz o leitor a lidar com diferentes situações e pensar criticamente sobre determinados temas.

A pesquisa não acaba por aqui, as peculiaridades e usos do gibi também não. Pesquisadores interessados vão encontrar muitas outras narrativas sobre diferentes assuntos, nas quais os personagens secundários são os responsáveis pelo

desenvolvimento de uma moral da história. Também, já é possível perceber nas edições atuais dos gibis a transição dessa postura mais ousada para os personagens principais. Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão aparecem usando termos modernos e comentando sobre contemporâneo.

Vejo muito potencial no formato das histórias em quadrinhos. Para mim, é como se cada história fosse um filme. O uso da imagem, do texto e das funções da linguagem cria uma “atmosfera” para cada quadro e permite uma comunicação mais pessoal com o leitor. A composição de cada quadro pode provocar diferentes emoções no leitor e dar um caráter único na apresentação e debate de velhos e novos assuntos. Tanto o formato promissor dos quadrinhos, quanto o uso dos personagens para interpretar o cotidiano são motivos para novas pesquisas.

## 6 REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *A Aventura Semiológica*. São Paulo, 1985.

BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa*. Rio de Janeiro, 1971.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo, 2006.

CHALHUB, Samira. *Funções da Linguagem*. São Paulo, 1999.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo, 2001.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo, 2002.

MATTELART, Armand e DORFMAN, Ariel. *Para ler o Pato Donald*. São Paulo, 2002.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Narratologia: Teoria e Análise da Narrativa Jornalística*. Brasília, 2005.

SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia*. São Paulo, 2002.

### Filme

MONSTROS S.A. Título original: Monsters Inc. Direção: Peter Docter e David Silverman. Produção: Darla K. Anderson. Roteiro Dan Gerson e Andrew Stanton. Música: Randy Newman. Estúdio Walt Disney Productions/ Pixar Animation Studios, 2001, Estados Unidos.

### Internet

DREYER, Diogo. A brincadeira que não tem graça. Disponível em:

< <http://educacional.com.br/reportagens/bullying>>. Acesso em: 10 jun. 2010

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. IBGE detecta mudanças na família brasileira. Disponível em: <<http://ibge.gov.br>>. Acesso em: 30 mai. 201

Mauricio de Sousa – Histórico. Disponível em: < <http://monica.com.br>>. Acesso em: 30 abril 2010

Redação Terra - Relacionamento. Seja a mãe que puder. Sem culpas. Disponível em: <<http://mulher.terra.com.br/interna>>. Acesso em 26 mai. 2010

## 7 ANEXOS







# O CONCURSO DAS DENISES!

Atenção  
S.M.











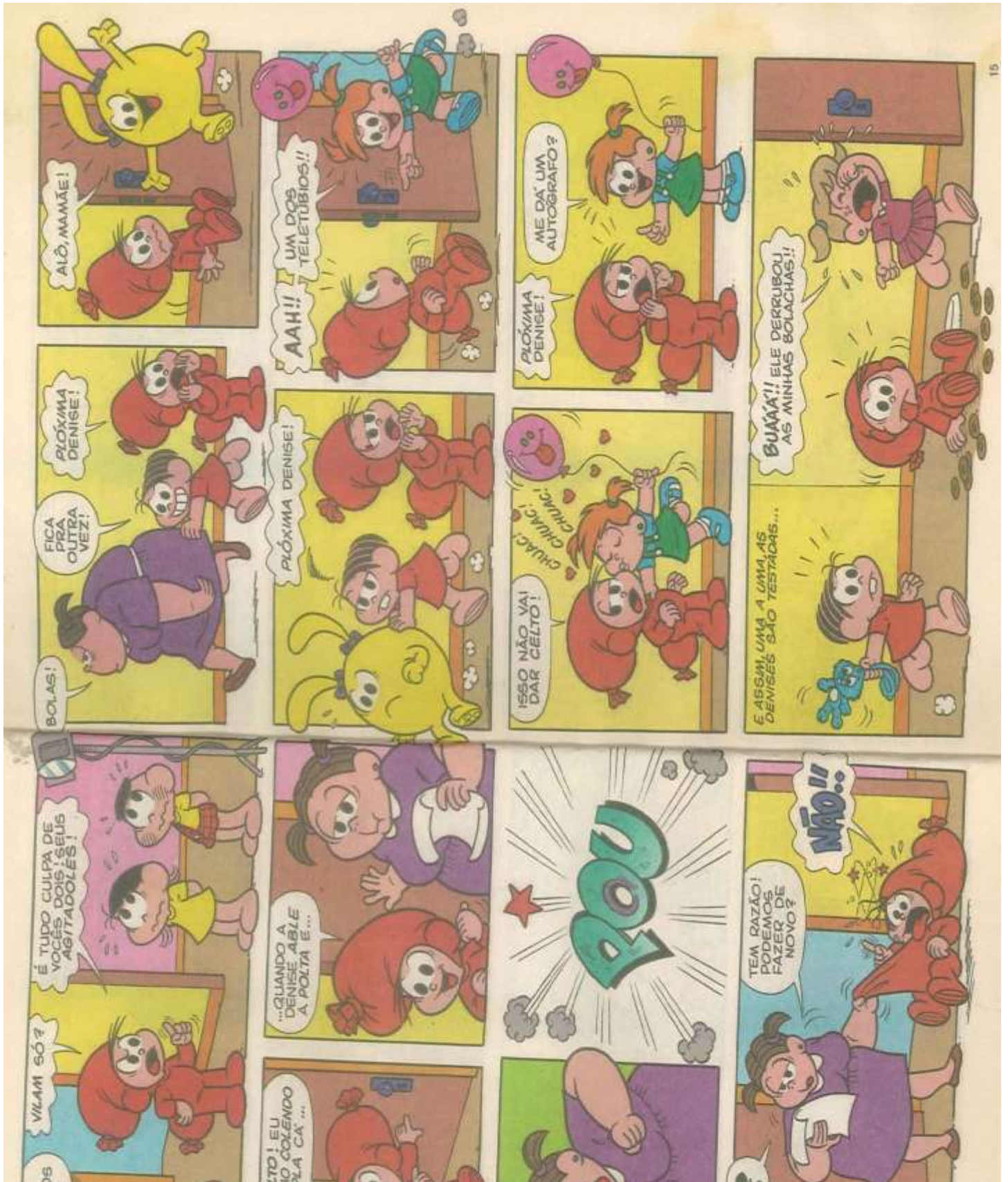








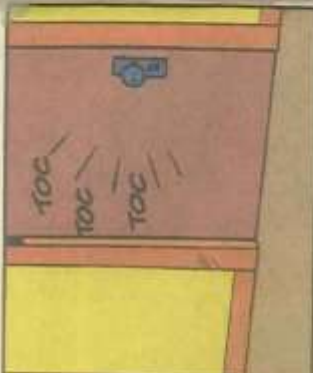














# A TURMA DA MÔNICA ESTÁ COM A BOLA TODA!

A Líder lançou uma supervariada especialmente pra você.  
Tem bolas grandes e pequenas em saquinhos, potes,  
caixas e softinhas também.

Chame a sua turminha pra brincar  
e seja a bola da vez, amiguinho!

**LÍDER**

[www.liderbrinquedos.com.br](http://www.liderbrinquedos.com.br)  
A venda nas melhores lojas do Brasil.

VISITE O PORTAL DA TURMA DA MÔNICA: [www.monica.com.br](http://www.monica.com.br)

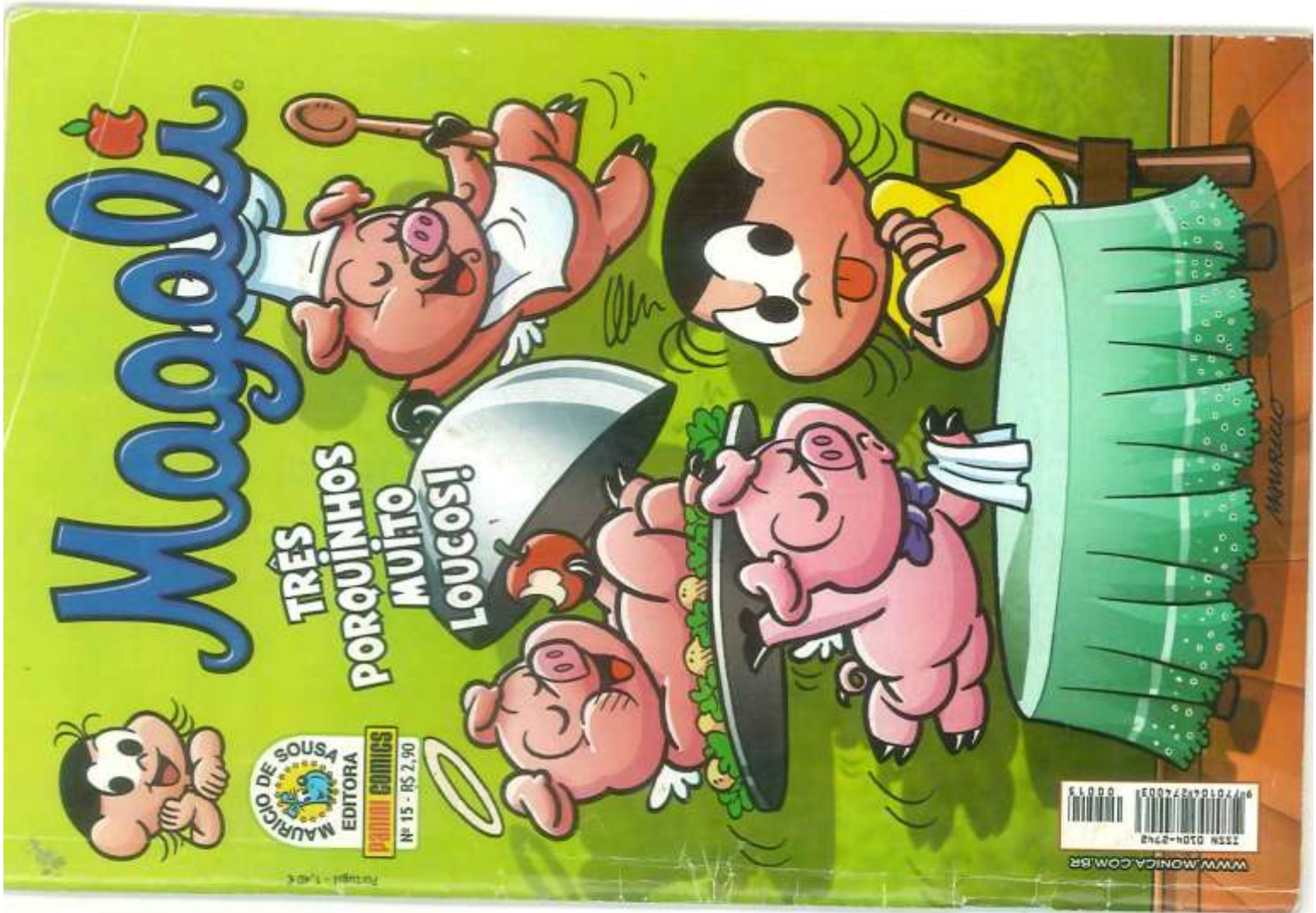
DESENHANDO!

CO PEDIU PRA QUE NÃO VEM HISTÓRIA!

O SOMOS APENAS OS DO CENÁRIO!!

ADE

FIM





**TURMA DO RECHEIO** em **Mabelokos**  
O BISCOITO COM RECHEIO  
**MOOOONSTRO**

TODOS SE DIVERTEM NO PARQUE,  
QUANDO DE REPENTE...



WWW.MABELOKOS.COM.BR

**Mauricio e Dudu** em  
**TRÊS PORQUINHOS  
MUITO LOUCOS**



© MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES - BRASIL/2008





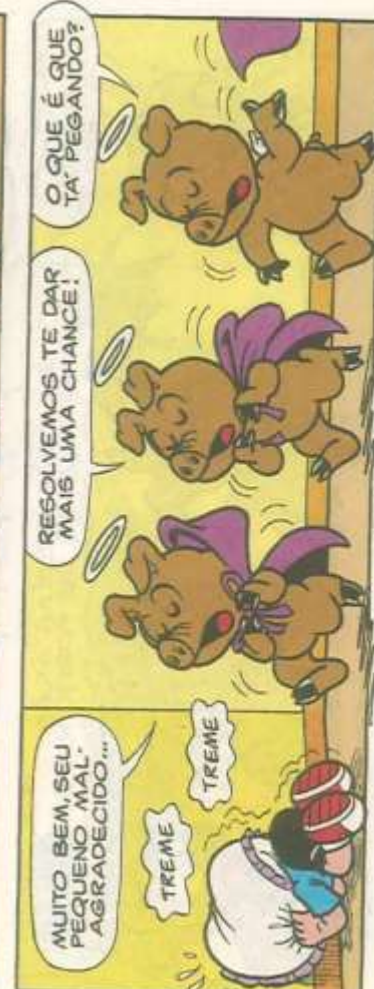
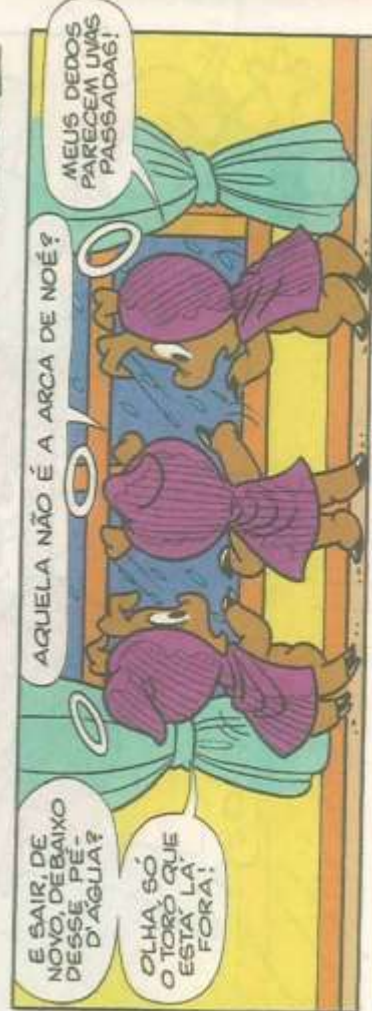
















LOJA DE ANIMAIS.















COLOQUEM ESSE PRATO DE VOLTA NA GELADEIRA!!

ELA VAI NOS ALCANÇAR!



NÃO SE AS AZEITONAS DÊREM UM JEITO NELA, ANTES!

QUE BOA IDÉIA!!



EI, APROVEITE E JOGUE UMAS ALMONDEGAS NELA!

DEU CERTO!



PAREM COM ISSO!! AI! AI!

HA! HA! HA! VENCEMOS!

COMO SERÁ QUE ESTÃO OS OUTROS?



ENQUANTO ISSO... PRONTO! PEGAMOS TUDO!

BELEZA!

MANHÊ! JÁ ACABEI! POSSO PEGAR MAIS?



IH! SUJOU! QUEM É ESSA AI?

O QUE VOCÊS ESTÃO FAZENDO?



DEVOLVAM JÁ ESSA COMIDA!

E AGORA? ELA VAI PEGAR A GENTE!!

TIVE UMA IDÉIA! JOGUE AZEITONAS E ALMONDEGAS NELA!











# mônica



LENDAS  
DA JUMENTA  
VOADORAI!



Nº 8 - R\$ 3,90

Portugal - 1,75 €



Maurício



WWW.MONICA.COM.BR



# PBKIDS

BRINQUEDOS



Na PBKIDS todo mundo se diverte feito criança!

São muitas opções de brinquedos pra você, pro irmãozinho, pra irmãzinha e pra toda a família!

PBKIDS Brinquedos, diversão de montão!



VEJA ENDEREÇOS NO SITE [WWW.PBKIDS.COM.BR](http://WWW.PBKIDS.COM.BR)  
OU LIGUE PARA O SAC: (11) 3081-9176

## Mônica e as Meninas LENDAS da JUMENTA

# VOAMORA!



© MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES - BRASIL/2007



# NOITE DAS GAROTAS!!





QUE TAL SE A GENTE  
SE REUNIR PRA TROCAR  
CONVERSAS E JOGAR  
COMIDinhas FORA?

MAS PODERÍAMOS  
FAZER UMA  
PEQUENA MUDANÇA?

LEGAL!



ESTA É A  
TRADIÇÃO DA  
NOITE DAS  
MENINHAS!

PORQUÊ,  
SENÃO, EU  
VOU EMBORA!



COMIDA?!  
ECA!

NADA  
DISSO,  
DUDU!



TRADIÇÃO?  
É TIPO AQUELE  
FILME DE TERROR?

"A TRADIÇÃO  
DA MÚMIA"?



NÃO TEM  
NADA DE  
TERROR!

TIPO XIXI  
NA CAMA?

É UMA COISA  
QUE EU FAÇO  
TODAS AS  
NOITES...

...ATÉ MESMO  
SEM QUERER!

TÁ BOM,  
DUDU!

VAMOS  
CONVERSAR!



LEGAL!

POSSO  
SERVIR?

DEMOROU!  
O QUE VOCÊS  
TROUXERAM?



EU TROUXE UMA  
SALADA DE COUVE-  
DE-BRUXELAS...

EU TROUXE  
UMA TORTA DE  
BACALHAL COM  
BATATAS!

E EU TROUXE UNS  
PASTEIZINHOS DE  
QUEIJO QUE...



...PORQUE TÔ  
DE DIETA!

AAAHH!!  
VOCÊ FALOU QUE  
NÃO TINHA NADA  
DE TERROR!!

BUA'AA'!!  
VOCÊ MENTIU  
PRA MIM!!





EU VOU CONTAR  
TUDO PRA MINHA  
MÃE!!

QUE VOCÊS ME ASSUSTARAM  
COM ESSAS COMIDAS  
ASSUSTADORAS AÍ!!

BUA'A'!!



NOSSA!

JÁ FICOU COM  
MEDINHO, É?

VOCÊ NÃO IA AGÜENTAR  
MESMO PASSAR À NOITE  
COM A GENTE!



?

PO-POR QUÊ?!

O QUE VOCÊS VÃO  
FAZER COM ESSAS  
COMIDAS?

CO-COMER?



NÃO É  
DISSO QUE EU  
TÔ FALANDO,  
BOBÃO!

EU TÔ  
FALANDO,  
"DELA"!

"DELA",  
QUEM?!

ORA, VAI ME DIZER  
QUE VOCÊ NUNCA  
OUVIU FALAR ...



...DA JUMENTA VOADORA!!

HA! HA! HA! HA! HA!



ORA, MAS É CLARO  
QUE EU JÁ OUVI  
FALAR!

TÔM

JÁ?!

COMO  
ASSIM?



NÃO É AQUELA JUMENTA  
QUE FICA PASSEANDO PRA  
LÁ E PRA CÁ, SEM  
CABEÇA E ...

NÃO !! ESSA É A MULA-  
SEM-CABEÇA, BURRÃO!!



E TEM  
DIFERENÇA?

ENTÃO, ACHO QUE EU  
NUNCA OUVI FALAR DESSA  
OUTRA AÍ, NÃO!

QUEM É?













"MAS, PARA O HORROR DE TODOS, SUA PRECIOSA MAIONESE DA TÍMIA AZEDADO!"



"RESUMINDO..."

"...A JUMENTA FICOU TÃO FLUIDOSA QUE TRANSFORMOU TODOS OS CAIXAS EM LESMAS!"



OH!! QUE SUCULENTOS PEDACINHOS DE BATATA AGORA ESTAVAM VERDES E...

MENOS, MAGALI!



EITA! QUE MALVADA! E AI?



BOM, DIZEM QUE AGORA OS PEQUENOS CARAMUJOS ATENDEM OS CLIENTES MUITO MAIS RÁPIDO E...



NÃO É DISSO QUE EU TÔ FALANDO!



MORAL? NÃO TEM MORAL!



ACHO QUE É UMA HISTÓRIA AMORAL!



CALMA, MAGALI!

SENTA AI, DUDU! AGORA SOU EU QUE VOU TE CONTA- UMA HISTÓRIA!



ESPERO QUE SEJA MELHOR DO QUE ESSE ABACAXI QUE EU ACABEI DE AGUENTAR!



ABACAXI?! ABACAXI?! QUEM TROUXE ABACAXI?!



# A O CELA DE TERRA!

Parte III  
VAMOS LEMBRAR A CLIMATIZACAO

ERA UMA VEZ UMA MENININHA LINDA E FORMOSA QUE...



EI! A MENINA SE PARECE COM VOCÊ!

ELA NÃO DEVIA SER LINDA E FORMOSA?









QUÊ?! QUEM TOSSIU?!

ESTÃO ACHANDO QUE EU NÃO VOU EMAGRECER, É?!

A LOUCA!

NÃO SURTA, AMIGA! VOCÊ TÁ DELIRANDO



BOM, O NEGÓCIO É QUE, A PARTIR DAQUELE DIA, A LINDA MENININHA DECIDIU COMER APENAS COUVE-DE-BRUXELAS!



SUPER-NUTRITIVO!

E NÃO ENGORDA!



"ACONTECE QUE ELA ACABOU ESQUECENDO O POTE DE PLÁSTICO DENTRO DA GELADEIRA!"

"E, EM POUCO TEMPO, A OUTORA DELICIOSA LASANHA FOI SE TRANSFORMANDO NUMA POÇA ASQUE-ROSA E CHEIA DE BOLHAS!"



"ATÉ QUE AQUELE CHEIRO PODEU TOMAR FORMA ECTOPLASMICA E SE TRANSFORMOU NA TERREIRA, PORÉM JUSTA..."



"JUMENTA VOADORA!"

COMO NUM FILME DE TERROR, A LINDA MENININHA, QUE AGORA ESTAVA MAGÉRRIMA...

"...OUVIU O TELEFONE TOCAR E PRONTAMENTE FOI ATENDER!"

PRIM



ALÔU?

QUEM FALA?

SETE DIAS! SETE DIAS!



AAAH!!

SETE DIAS, VOCÊ DEIXOU O POTE DE PLÁSTICO APODRE- CENDO NA GELADEIRA!



VOCÊ, AGORA, VAI TER QUE PAGAR!



NÃO!!







BOM, SE VOCÊ NÃO  
TIVER GRANA, ACEITO  
VALE-TRANSPORTE  
OU TIQUETE-  
REFEIÇÃO ...

MAS NÃO  
PRECISA  
FAZER ESSE  
ESCÂNDALO  
TODO!



ALÉM DE JUSTA,  
AUMENTA ERA  
TAMBÉM UMA  
PIADISTA!

TA! E QUAL É  
A MORAL DESSA  
HISTÓRIA?

EU SEI!

HÔ! HÔ! HÔ!



JAMAIŠ GUARDE METADE DA SUA LASANHA,  
SE VOCÊ TIVER UMA AMIGA FAMINTA DO  
OUTRO LADO DA RUA!!



MAGOEI!

DOIDA!

AGORA É  
A MINHA  
VEZ!! AGORA,  
É A MINHA  
VEZ!!



A MINHA HISTÓRIA VAI DAR  
DE DEZ A ZERO NESTA AGUA-  
COM-AÇÚCAR DE VOCÊS!

QUEREM  
APOSTAR?

?



DENISE, É  
ISTO NÃO É  
COMPETIÇÃO!

NINGUÉM  
GANHA E  
NINGUÉM  
PERDE!

AH! ESTÃO COM  
MEDINHO, MARIAS-  
MIGONAS?



AI, MEU  
DEUS...

...EU VOU  
COMER QUE  
EU GANHO  
MAIS!

AINDA  
TEM  
COUVE?

DESPEITADAS!

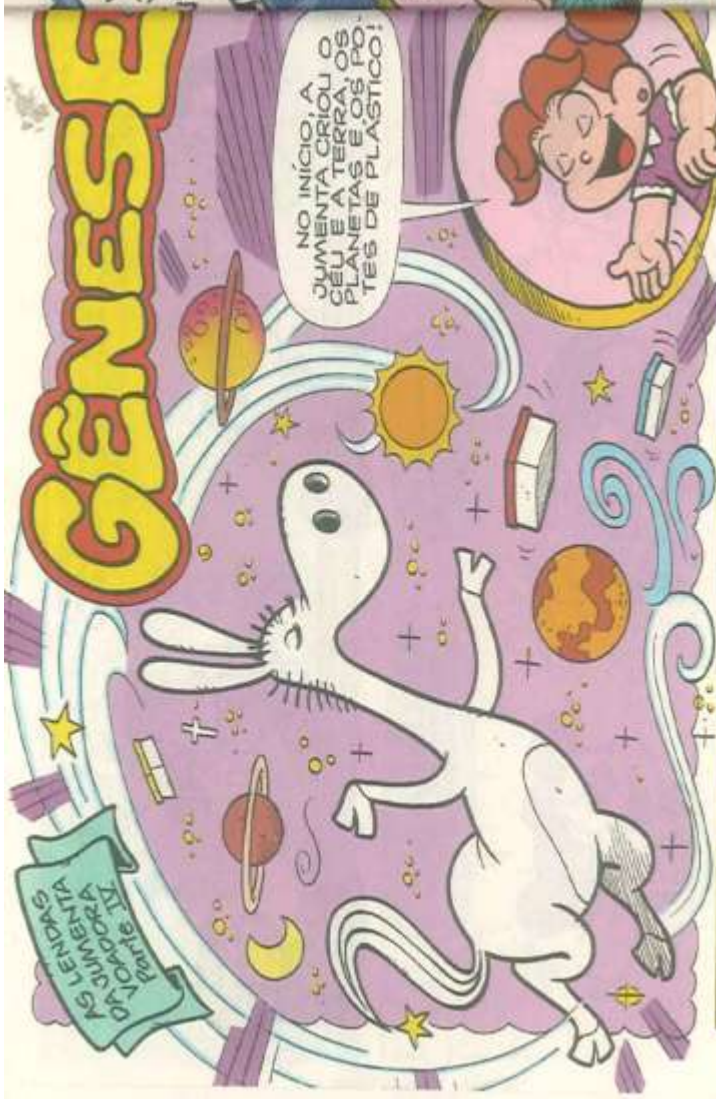


MUITO  
BEM,  
DUDU!

PREPARE-SE, QUE AGORA  
EU VOU TE CONTAR A  
HISTÓRIA MAIS LEGAL QUE  
VOCÊ JÁ OUVIU!

SÉRIO?  
E COMO  
É?







MULAS SÃO ENTERRADAS EM FAZENDAS OU SÍTIOS OU SEI LÁ ONDE!

MAS NÃO NUMA TUMBA.

AI, ABafa O CASO!

PIREI NO LANCE DE NOVO!

POSSO COMEGAR MAIS UMA VEZ?



"MUR"? JUMENTAS NÃO FAZEM "MU"!

VACAS FAZEM "MU"!

AI, DE NOVO?

QUER PARAR DE VIOLUZAR A MINHA HISTORIA?

JUMENTAS FAZEM O Q ENTÃO?

**A ORIGEM DA JUMENTA VOADOR!**

"SALTANDO PELOS VERDES CAMPOS CAPIRAS DA FAZENDA DO NHÔ FLUINHA, A JOVEM JUMENTA CANTAROLAVA EM RITMO DE..."

ELAS FAZEM ASSIM, O...

ION! ION!

TÁ SABENDO HEIN, AMIGA?

FEZ CURSO INTENSIVO...

...OU É PARENTE MESMO?

CONTINUANDO, DUDU...

...LÁ FOI A JUMENTA SALTITANDO PELOS CAMPOS...

ATÉ QUE, DE REPENTE, SURTIU O VILÃO DA NOSSA HISTORIA!

HÊ, HÊ, HÊ!

COMO EU SOU MAU!

"PORQUE TODA BOA LENDA QUE SE PREZE TEM QUE TER UM VILÃO, NÃO É MESMO?"





EI! MAS POR QUE O VILÃO TEM QUE SE PARECER COMIGO?



ELE NÃO SE PARECE COM VOCÊ, NENÉM!



E ELA ESTAVA OCUPADA FAZENDO O QUÊ?

SEI LÁ, MIL COISAS! QUEM LIGA?



EU LIGO!

TA' BOM!



NÃO QUERO SABER! PODE MUDAR A CARA DELE!

TA' BOM, ANGUSTIÁ!

ELE ERA NARIGUDO, VIU SO?



PUE



"ELA ESTAVA OCUPADA TENTANDO TIRAR A VACA DO BREJO!"

MAS EU NÃO SERR CAPIRRA!! EU SERR ALEMÃO!!



HÓ! HÓ! HÓ!

AGORA, ELE FICOU ENGRAÇADO!

POSSO TER UM NARIGÃO TAMBÉM?



NÃO!!



FOI AÍ QUE, SEM E DAR CONTA, LA CAIU EM UM BURACO!

CHOFE

VUP

IAUI!



BOLAS! EU NÃO POSSO NADA!

PROSSEGUINDO!



COMO A JUVENTA CAPIRRA TAVA MUITO OCUPADA, ELE VEIO DE MANSINHO E...



"E A VACA, QUE ERA MUITO MAL-AGRADECIDA..."

"...FOI EMBORA E DEIXOU A CONTAGIA DA JUVENTA DEN- TRO DO BURACO!"



MAS POR QUE ELA FEZ ISSO?

BOM... VOCÊ SABE! ELA ERA...

...UMA VACA!



E O QUE ACONTECEU COM A POBRE MULINHA?

BOM.



MAS QUE TÊDIO QUE ESTÁ ESSA HISTÓRIA, HEIN?

NÃO VAI ACONTECER NADA, NÃO?

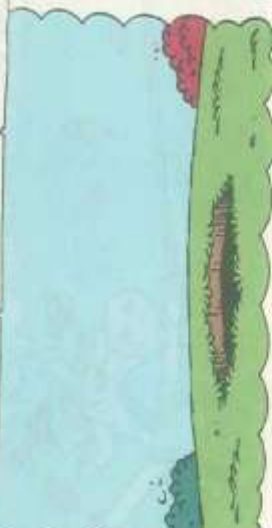


CALMA, CHUCHU!

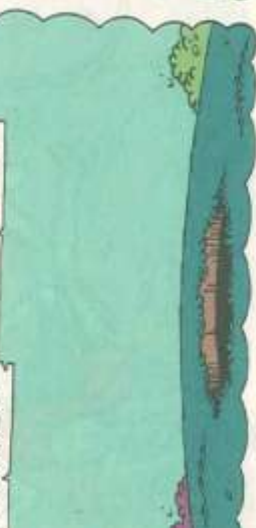
É AGORA QUE VEM A PARTE BOA!



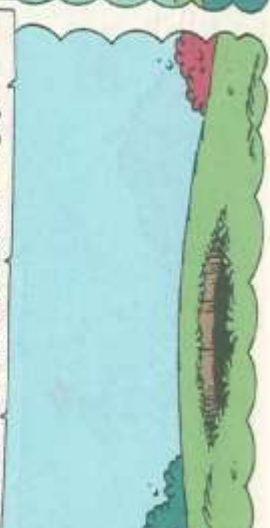
"ELA PASSOU O DIA INTEIRO LÁ DENTRO, SEM SABER O QUE FAZER!"



"MAS COMO NINGUÉM VEIO AJUDA-LA, NO OUTRO DIA ELA RESOLVEU FICAR EM SILÊNCIO!"



"NO QUINTO DIA, ELA DECIDIU FAZER A FAXINA, PORQUE AQUELE BURACO ESTAVA UMA INUNDICIE SO!"



"NO DIA SEGUINTE, ELA TEVE A BRILHANTE IDEIA DE GRITAR POR SOCORRO!"



"NO QUARTO DIA, ELA JÁ ESTAVA CANSADA DE NÃO FAZER NADA, RESOLVEU TREINAR A TABUADA."



"E, NO SEXTO DIA, ELA RESOLVEU CANTAROLAR UMA PEQUENA CANÇÃO!"



"LINDO CANTAROLAR DA MENTA ATRAIU UM QUENO TICO-TICO..."



"E RESOLVEU ENSINA-LA VOAR!"



"QUE SE PENALIZOU COM A SITUAÇÃO DA NOSSA HEROÍNA..."



"E ASSIM, NO SÉTIMA DIA, A UMENTA, ALÇOU VOÓ!"



"ELA SE TORNOU A PRIMEIRA MULINHA VOAR PELOS RES E..."





BOM, "VOAR" PELOS  
ARES, ELA NÃO  
PODERIA, MESMO!

SHIU,  
MAGALI!

CHEGA DE  
ENROLAÇÃO!!  
CADE O DUDU  
DO MAL?

SHIU,  
MAGALI!

AH! É AGO  
QUE ELE  
APARECE

E AÍ? O QUE  
ACONTECEU DEPOIS?

SÃO OS  
PIRATAS  
QUE...

JUMENTAS  
NÃO USAM  
TAPA-OLHOS!!

SHIU,  
MAGALI!

"O MENINO NARIGUDO,  
QUE TINHA SAÍDO PARA  
ACERTAR TICO-TICOS  
COM SEU BODOQUE..."

"...AVISTOU A NOSSA HEROÍNA  
VOANDO TODA ALEGRE E  
SERELEPE PELAS NUUVENS!"

"COMO ELE, ALÉM DE NARIGUDO,  
ERA MUITO MAU E INVEJOSO..."

"...COMEÇOU A ATIRAR  
MAMONAS NA POBRE  
JUMENTA!"

E AÍ ELA  
CAIU E  
MORREU?

NÃO, MAS  
ELE ACERTOU  
O SEU OLHO  
ESQUERDO!

ENTÃO,  
ELA COLOCOU  
UM TAPA-OLHO  
E SEGUIU EM  
FRENTE!

"...NÃO SATISFEITO COM SUA MALDADE, O MENINO  
NARIGUDO VOLTOU A ATIRAR MAMONAS NA  
JITADA!"

E AÍ ELA  
CAIU E  
MORREU?

NÃO! MAS ELE  
ACERTOU O SEU  
OLHO DIREITO!

ENTÃO, ELA  
COLOCOU OUTRO  
TAPA-OLHO E  
SEGUIU EM  
FRENTE!

E AÍ? O QUE  
ACONTECEU  
DEPOIS?

AFE!

...SEGUIU  
EM FRENTE!

BOM, COMO ELA  
NÃO ENXERGAVA  
MAIS NADA...





AI, SIM...  
...ELA CAIU  
LÁ DE CIMA E  
MORREU!

FIM!



COMO ASSIM, "FIM"?  
ELA NÃO VAI VIRAR  
UMA FANTASMA?

E OS  
POTES DE  
PLÁSTICO?

É O COELHINHO  
DA PASCOA NÃO  
TEM TRENO  
NENHUM!

BLÉ!



A ORIGEM DA  
JUMENTA VOADORA  
NÃO É NADA  
ASSIM!

É  
ISSO  
AI!

VOCÊ  
CONTOU  
TUDO  
ERRADO!

É A  
MINHA  
"VERSÃO DO  
DIRETOR".  
TA?



CHEGA!!  
QUEREM  
SABER?

É TUDO CONVERSA  
PRA BOI DORMIR! ESTÃO  
ME ACHANDO COM  
CARA DE BOBO, É?



BOM!  
SIM...

MAS O QUE  
ISSO TEM A VER?

HUNF!



EU ESTOU FALANDO QUE  
NÃO EXISTE NENHUMA  
JUMENTA VOADORA!

É TUDO UM MONTE DE BESTEIRAS  
QUE VOCÊS INVENTARAM SO PRA  
ME FAZER MEDO!



ORA, MAS É  
CLARO QUE  
ELA EXISTE!

TODO  
MUNDO  
JÁ VIU!

ELA SEMPRE VEM  
PARTICIPAR DAS NOSSAS  
REUNIÃOZINHAS E...







É MESMO, ESPERTINHA?

ENTÃO, CADÊ ELA, HEIN?

CADÊ?



BOM, ELA TAVA NO MICROONDAS REQUENTANDO O SEU POTE DE PLÁSTICO E...

E AÍ, GAROTAS?

O ECTOPLASMA TÁ QUENTINHO! QUEM VAI QUERER?



NOSSA! ELE NEM SE DESPEDIU!

É UIA MALCRIADO, MESMO!



VAMOS TIRAR A HISTÓRIA PRA SAIR DA GARGANTA!

E AÍ, JUMENTA? TEM MAIS A QUALMA CONTAR PRA GENTE?

AÍ, AMIGA! NEM TE CONTO!



ESTAVA NOVAMENTE, QUELE BANCO DE CARAMUJOS!

SÓ QUE, DESTA VEZ, ELI QUERIA SACAR UNS FOTES DE PLÁSTICO DA MINHA CONTA...

...QUANDO, DE REPENTE...

FIM!



# Magali



MAURICIO DE SOUSA  
EDITORA

PRINCE COMICS

Nº 1 - R\$ 2,90



AMRUIO

Wink! é TM © 2003-2006 Rainbow S.p.A. Todos os direitos reservados. Não pode ser reproduzido sem a permissão por escrito da Rainbow.



Bloom

elas vão morar em uma nova  
dimensão mágica: o seu quarto.





# Dudu e Xabêu em O MISTÉRIO DOS IRMÃOS GÊMEOS DO DUDU!



Mini Schin  
divertido  
até a última  
gota.

Com  
Mini Schin,  
a diversão  
não acaba.

Acesse  
[www.schinel.com.br](http://www.schinel.com.br)  
e veja como fazer  
esta e outras  
brinquedos.



**CN**  
CARTOON NETWORK

[www.myschin.com.br](http://www.myschin.com.br)  
TM & © Cartoon Network  
(R00)

AMIGO  
LANTANEA

GOVERNAR

GOVERNAR

GOVERNAR

GOVERNAR

GOVERNAR

GOVERNAR

GOVERNAR









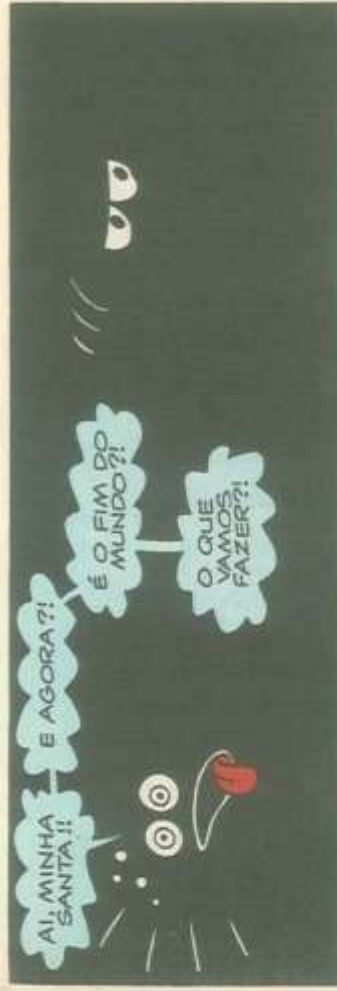




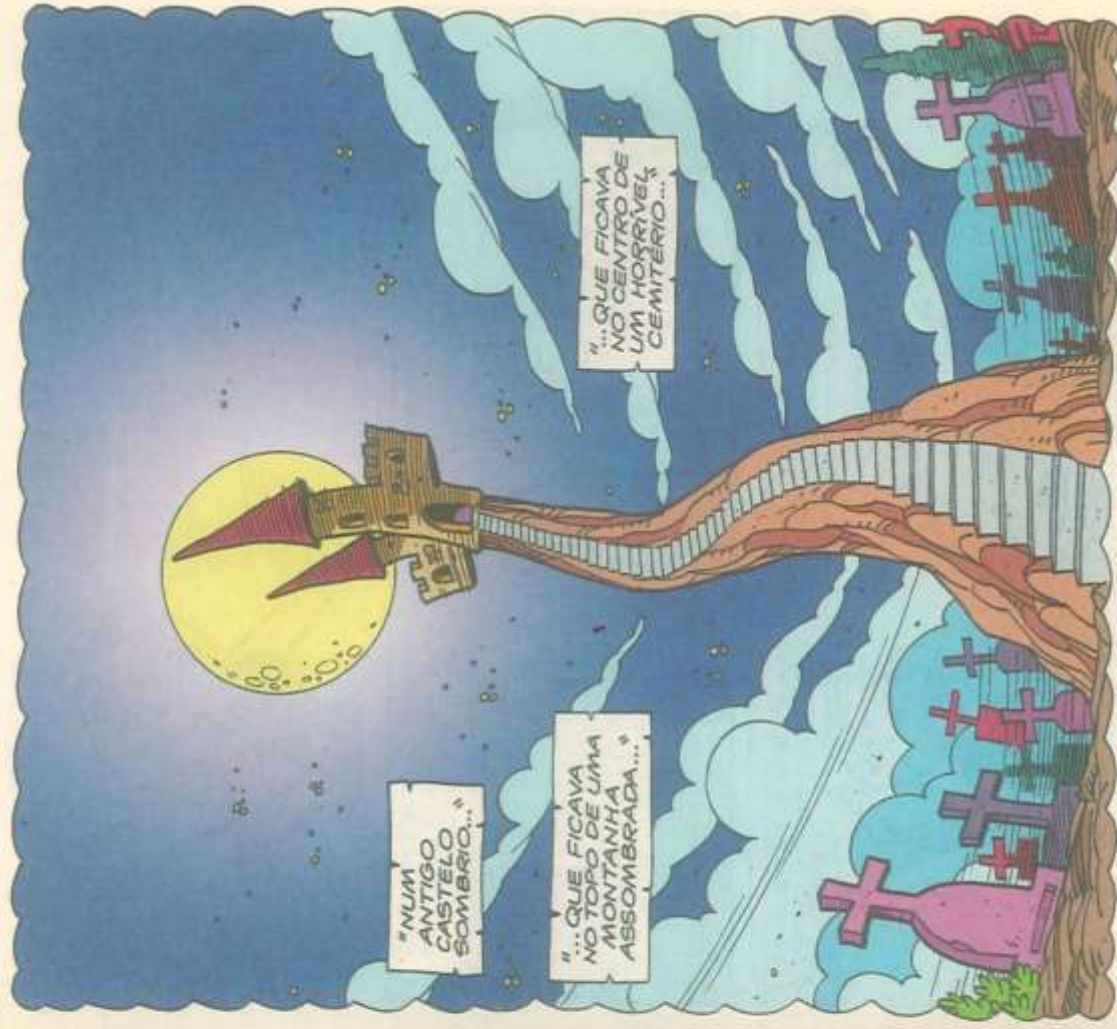












"MORAVAM OS CINCO GÊMEOS DA NOSSA HISTÓRIA!"

"DADA, DEDÉ, DIDI, DODO' E..."

QUE NEGÓCIO É ESSE?

































# Mônica



NESTA EDIÇÃO:  
**QUE FIM LEVOU  
O SANSÃO?**

Editora  
**GOSO**

do Rio  
**Grande**

Editora

Nº 238  
R\$ 3,00



*Mônica*  
**MURCIELLO**



**Colação Livrário Turma da Mônica**  
**Uma aventura atrás da outra.**



Muita aventura e diversão com a turminha mais animada dos quadrinhos.

**Nas livrarias.**

**MÔNICA S.M.**  
**QUE FIM LEVOU O SANSÃO?**









HA-A-A-A!!

















# QUE FIM LEVOU O SANSÃO?

PARTE II

"SUSANNO, QUE SANSÃO!"

"PROCLAMO O ANILU COELHINHO COM TUDO QUE ELE PODE DAR, E NÃO CONSEGUEU ACHAR!"



"QUE FIM LEVOU SUSANNO?"

"QUE FIM LEVOU SUSANNO?"

"QUE FIM LEVOU SUSANNO?"



"MAS É... COMO É QUE EU FUI ENCONTRADO SUSANNO? PARTE II"



"AI!!! AFANARAM A MAGALII!"

"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"

"MAS EU VOU APRESENTAR QUE EU NÃO SEI O QUE EU FAÇO!"



"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"



"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"



"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"

"O QUE VAMOS FAZER?"



















Juntamos 2 magos para encantar você e sua família.



Atingiu das centenas de volúms em 24 histórias escritas por Paulo Coelho com ilustrações de Maurício de Souza. Um livro feito para todos, você e sua família.

Não fique fora.





É tanta historinha engraçada  
que vão ouvir  
suas risadas até lá na roça.













0607147



<sup>1</sup> The authors, Ely, B. G. Campbell, J. A. Campbell, and J. A. Campbell, are with the U.S. Army Corps of Engineers, Vicksburg District, Vicksburg, MS 39180.

<sup>10</sup> E. Auer, *Einflussnahme auf die Entscheidung des Ausschusses für die Wahl der Kommission*, in: *Festschrift für Hans-Joachim Lauth*, Berlin 1987, S. 16.



**NEW! THE FARMER AND  
HUNTER, BY TONY  
BLANCHARD**

It's the window that we're looking at, not the window that we're looking at.



¿CÓMO QUE  
LOS  
HOMBRES  
HACEN  
SUS  
COMUNICACIONES  
CON EL  
MUNDO?

**MATH MATINEE**



<sup>10</sup> ENFIELD, A. PROVISED INFLUENCE OF ... (NEWTON) C. SUPER ...



1. The main purpose of this study is to investigate the effect of the proposed system on the performance of the system.



1. What is the purpose of the study?  
2. What are the research questions?  
3. What are the hypotheses?  
4. What are the variables?  
5. What are the methods?  
6. What are the results?  
7. What are the conclusions?

MARIA CRISTINA  
 COLLADO AGUIRRE  
 M.D. M.Sc. Ph.D.  
 U.S. VISA: H-1B



# Cebolinha



NESTA  
EDIÇÃO: **A LENDA DO  
MENINO PORCELANA**



Capitulos  
e Xavero

# A LENDA DO MENINO PORCELANA

CECÍLIA NINA  
GUARDOU O VOCE  
VAI CARIKI!



ILUSTRACOES: ADRIANA RODRIGUES - 1993/2007

**MULTA**

**EXCESSO DE VELOCIDADE**

por transitar acima da velocidade máxima permitida

PLACA: 1-847271

VEICULO: HOT WHEELS

VELOCIDADE PERMITIDA: 150 KM/H

VELOCIDADE REAL: 150 KM/H

MULTA: 150,00

DATA: 12-12-11

LOCAL: 150 KM/H

ASSINATURA: [Assinatura]

DATA: 12-12-11

LOCAL: 150 KM/H



DESENVOLVIDA EM 1966, A LINHA QUE MUDA A VELOCIDADE DE BRINCAR  
Tornou-se o maior brinquedo do mundo e se tornou o maior  
brinquedo do mundo. Hoje, a Hot Wheels é a maior marca de brinquedos  
do mundo e é a maior marca de brinquedos do mundo.

















EU SO, AGOR  
OS QUARO  
DA TRUFI!

NAVEGO, VOCE  
A TONAR  
CATE O  
COMPLE NO  
MEU QUARTO, Y  
OU...



GABRIEL  
TEVE  
TONAR!

ANSELMO  
E PETERSON  
E QUANDO  
UM DIA UM  
PERIGO!

VAI QUE VOCE  
TOME UM  
QUANDO  
LHE O QUE!



TEMO  
UMA IDEIA  
BOM, MAS  
DIVERTIR!

POE QUE NAO  
VAMOS TODOS  
NAZER O ALMOÇO  
EM LUGAR  
DE ALMOÇA!



NÃO ANHEM EU COMENDO  
FICAR DE QUER UM  
VOCES E...

LEGAL!  
EU VOU NA  
O CREAM DE  
LEITE!

LEGAL!  
EU VOU NA  
O CREAM DE  
LEITE!



AAAH!!  
O QUE NAO  
GABRIEL!



EU SO, AGOR  
OS QUARO  
DA TRUFI!

EU SO, AGOR  
OS QUARO  
DA TRUFI!



TEMO  
UMA IDEIA  
BOM, MAS  
DIVERTIR!

POE QUE NAO  
VAMOS TODOS  
NAZER O ALMOÇO  
EM LUGAR  
DE ALMOÇA!

TEMO  
UMA IDEIA  
BOM, MAS  
DIVERTIR!



LEGAL!  
EU VOU NA  
O CREAM DE  
LEITE!

LEGAL!  
EU VOU NA  
O CREAM DE  
LEITE!

LEGAL!  
EU VOU NA  
O CREAM DE  
LEITE!









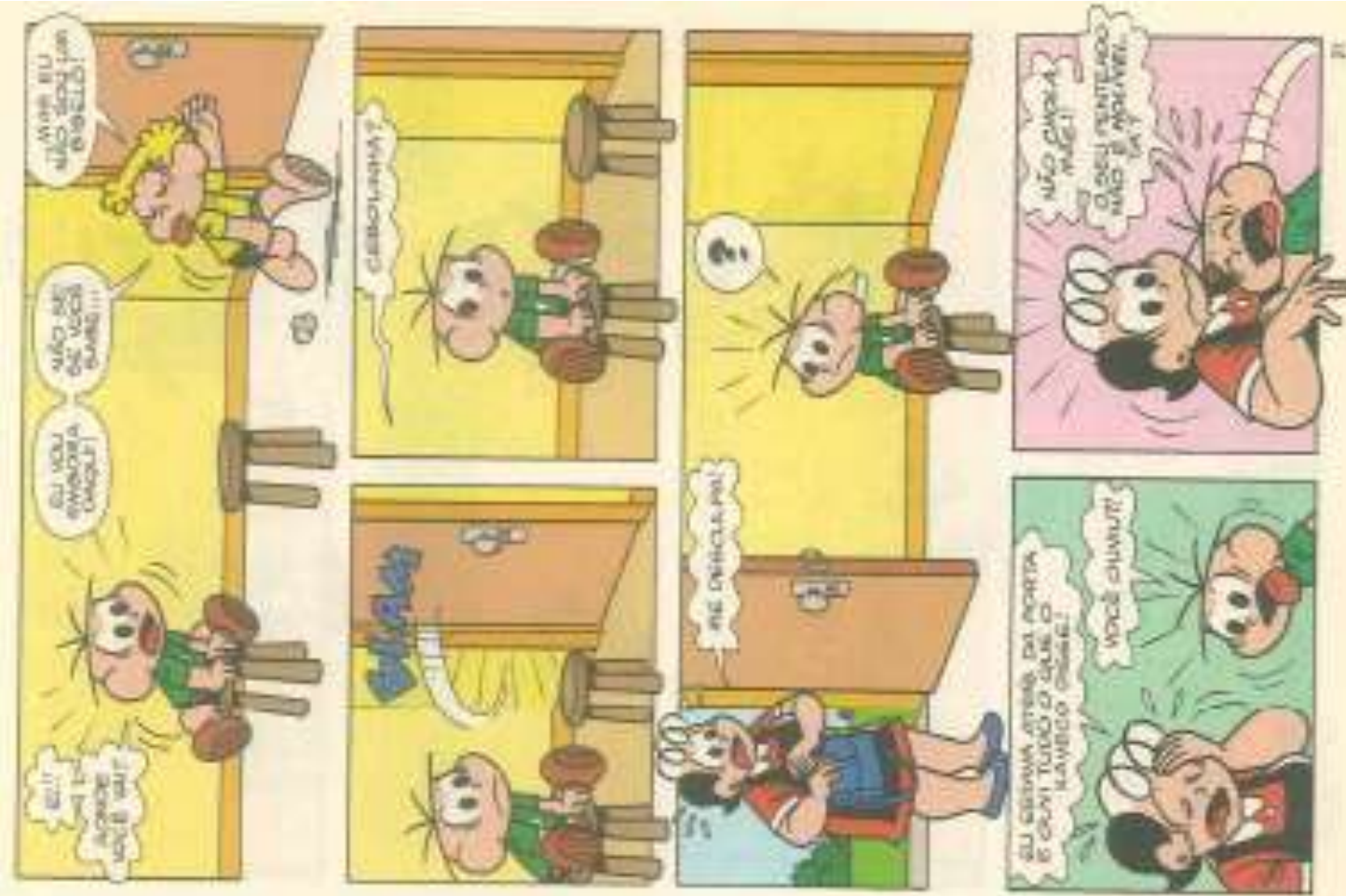




















# Cebolinha

A AVÓ DO  
XAVECO!



www.walrus.com.br



# Chegou a coleção para quem é **Louco** por **FUTEBOL!**

Agora a galera  
vai à loucura!

**SHOW DO  
BRASILEIRÃO  
2007**

AS 16 EQUIPES DO CAMPEIONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

16 JOGADORES POR EQUIPE

PEGA JÁ O SEU NAS BANCAS!



## Cabrinha e Xaveco em **A AVO DO XAVECO**



© MARCO DE SOUSA PRODUÇÕES - MARCOS DE























CALMA, MENINOS! NÃO SE DEIXEM LEVAR PELO ALARME DOS BASTES! SAÍDO!

TEM BASTÃO NÍLIO, TEMO POR QUE PARECEMOS A APOSTA COM UM SACERDOTE E...



O QUE FOI ISSO? A MENINHA! NÃO SE DEIXEM LEVAR PELO ALARME DOS BASTES!

NILIO, NÃO SE DEIXE LEVAR PELO ALARME DOS BASTES! SAÍDO!





























**Brinquedos**  
BRINQUEDOS

...aqui não opor-se a Espanha, representando apenas

Nosso personagem ganhou um presente, mas ele não sabe qual é o dele. Você pode ajudá-lo através das dicas fornecidas?



1. A capotenda é retida.
2. A culatra tem falha.
3. A estufa fica 100 °C mais quente.
4. A caldeira tem defeito de pressão.
5. A caldeira não tem água para cozinhar.
6. A caldeira não está mais em funcionamento.



1077920





# Magali



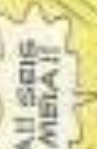
BR 16 - R\$ 2,90

psicologia infantil!





COISAS AMAR  
QUE VOCÊ VAI  
NESSE INVERNO!

























# O MEMMO QUE QUERIA RANCAR

"ELE VIVIA NA  
TERRA DE PAL-  
MARES, COM O  
ALMOÇO QUE O  
BILDO, MEMMO  
E O ANIMALINHO!"



"O QUE É  
MEMMO?"



"QUEM OS  
MEMMO?"



"O QUE SÃO  
MEMMO?"



"VAGA-LUMINIS!  
AQUELLES  
QUE ACORDAM  
A POLÍCIA!"



"E POR QUE ALGUÉM ISSA O MEMMO  
VIVIA SEM ALMOÇO MEMMO  
DE MEMMO MEMMO QUE  
MEMMO A MEMMO?"



"É SÓ UMA  
HISTÓRIA,  
MEMMO!"



"COMO, COMO O MEMMO  
MEMMO VIVIA NO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO?"



"SIM!"

"QUE MEMMO  
É QUE ISSA?"

"E COMO TUDO  
MEMMO MEMMO  
QUE MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO?"



"SUA CASA MEMMO  
MEMMO DE MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO?"



"VIVA!"



"APODO  
MEMMO!"



"EUA!  
MEMMO  
MEMMO!"



"O MEMMO  
MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO?"



"QUE MEMMO É ISSA  
QUE MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO  
MEMMO MEMMO MEMMO?"











VAMOS VIVER  
COM VENTO

E ASSADO  
O SANTO  
A BRINCAR!



"E FIM ASSIM  
QUE ACORDAMOS!"

"OS MEUS BOMBOS PASSAM O  
DIA ENTÃO BRINCAMOS!"

"ATE QUE SE  
VÃO!"



"TÔ COM LIMA  
COMIDA!"

"O QUE TEM PRO SANTO  
COMIDA?"

"O QUE PRA  
ACORDAR?"

"SANTO É  
O QUE FAZ ME  
PARE!"



"COMO NINGUÉM AQUI  
TEM ALMA MAIS..."

"JÁO TEMOS O SANTO  
PRA COMER COMIDA!"

VAMOS  
TIRAR QUE NOS  
COMIDAMOS  
COMIDA  
ATE O  
MEU ALMOÇO!

"E O QUE HISTÓRIA  
É ESSA?"



"O QUE  
PARE?"

"VOCÊ NÃO TEMA TENDIDO  
A ALIMENTAÇÃO DE ALIMENTAÇÃO  
POR UMA REFEIÇÃO DE  
ALMOÇO DOCE?"



"OH, NÃO  
O QUE  
MEU FILHO!"

"AS BOMBAS  
DE ALMOÇO-DOCE  
COMIDA DE COMIDA  
DO CABA!"

"ELES NÃO TEM  
MAIS COMIDA PRA  
COMER MAIS!"

"LIMPO!"



"E O  
QUE  
TEM?"

"MELANCIA  
DOCE!"

"MELANCIA  
DOCE!"

"E O  
QUE  
TEM?"



"MAS O MENINO QUE  
LIMPA DE ESPRITO E  
PUBO DO SANTO!"

"HAI!"

"TÃO ACABADO QUE  
EU VOU DAR NISSA  
PENSANDO, E?"















# Mônica



NESTA EDIÇÃO:  
**MONIQUEINHA  
PAZ & AMOR**





# Com você, o mundo fica Trick Nick.

ENCONTRE OS 7 ERROS E DIVIRTA-SE COM SEUS AMIGUINHOS.



ANOTE  
OS 7 ERROS E  
ENCONTRE OS 7  
AMIGUINHOS  
NICK  
LIGUE O NICK  
E ENCONTRE  
OS 7 AMIGUINHOS

**Nick**  
VISTA ESSA RÉIA.



www.nick.com.br























EU TÔO  
MULHERA  
E...



QUE QUEM?  
QUE QUEM?



QUANDO VOCÊ VÊ O  
DESENHO DE UM GATO,  
CALCULANDO QUANTO  
TE VOCÊ FICOU BRINCA?



CLARO QUE  
MIS MINUTO!



OLHE ESTE DESENHO  
DE MONO!



DE VIL  
QUE TEM  
E QUE É NO UM  
QUE TEM?



E OS MENINOS NÃO FAZEM  
NUNCA, PORQUE VOCÊ SE  
INVENTA!



COMO  
ASSIM?



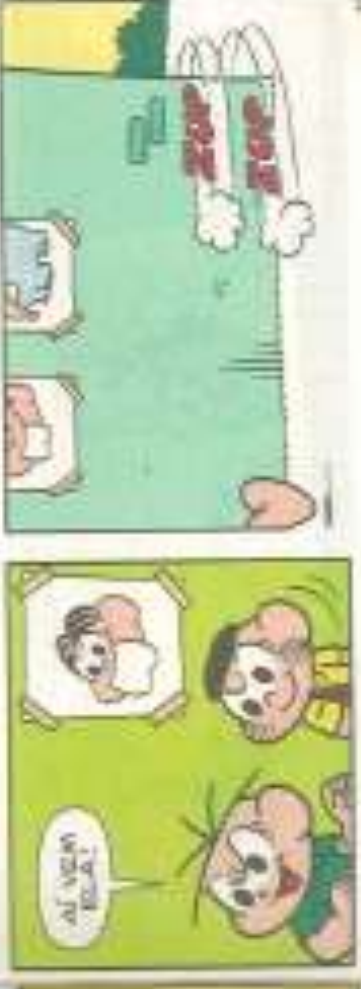
ANALISANDO  
O VOCÊ!

















É?

CAPIEL DO FICAR BRITICA  
PODE CHAMAR EM ABRANDIM  
COM MESMA FALSA!



AH, CEBOLINHA! VOCÊ  
PODE BEB O MOVO  
STENO DA SUA!



ABRIL, EU SOU  
A MONTICULADA  
NAZ E ALCOR!



MÔNICA, ESPERE!



VOCÊ NÃO  
PODE FAZER  
NING COM  
A GENTE!



VOCÊ NÃO  
PODE FAZER  
NING COM  
A GENTE!



É EU, COMO  
VOCÊ FICAR  
SEM MEU LIA  
PLANO DO  
VINGE E  
ESTRAGAR!



MÔNICA!  
CITA A SER  
O QUE FAZ  
A LIA



SÓTEM AQUI SEUS MOLÉCULES!!



DENTUÇA!  
E GOLPADA!



PARA O  
CURI!



NÃO, AVALIAR  
VOCÊ DO DENTUÇA  
QUE NÃO É!



COM TROCA DE  
SEUS DENTUÇA!



# Mônica



FOLHA DO  
LIMOEIRO





Com você, o mundo fica Trick Nick.



O MUNDO FICA COLOCADO E NAÇÃO  
 GARANTO A DENTE FINE O FIM  
 TOLU A NEW COLLEGE TRICK NICK  
 PUS TOME LUCKS ANO O FIM A  
 GARANTO A NAÇÃO

ACESSE WWW.TRICKNICK.COM.BR  
 PARA CONHECER TODA A COLEÇÃO



VISTA ESSA IDEIA

menina e menino lamp

# A FOLHA DO LIMOEIRO

ADRIANO RIBEIRO



DE MANEIRA DE NOVA TRADIÇÃO - ADRIANO RIBEIRO







































PLANETA "B" ...TEM "B" ARRABALHADO!









